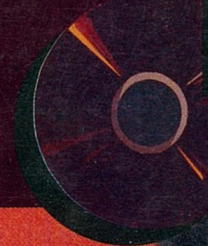
Ára: 169 Ft

GURU

93/6



A szórakoztató informatikai magazin

C-64, AMIGA, ATARI, IBM PC

ECTS
Xenobots
Superfrog
Transartica

Cinemorph
OpalVision

+ PC ABC
+ RÚNA
+ C-64

A Guru legyen veletek !

Intro

Május. Hű, de szépen süt a nap és Te már megint itt ülsz a dohos szobádban/munkahelyeden/villamoson/metrón/buszon és olvasod ehavi magyarázgatásunkat! Ennyit a bevezetőből, térjünk a lényegre.

Több levél is érkezett a szerkesztőség címére, amelyekre nem a levelezési rovatban szeretnénk reagálni:
1. Kár kísérletezni bármilyen apróhirdetéssel amely, így kezdődik: "Hot stuff! 12 Ft/lemez" vagy "Programok nagy választékban eladók". Ilyet nem közlünk le! Csak felesleges kiadás visszaküldenünk a pénzt.
2. Ha valamelyik program leírásunk késne annak az lehet az oka, hogy valószínüleg még módszeres tesztelés alatt áll. Esetleg így a cikkben nem szerepel olyan, hogy a program éppen most jött, még nem is láttuk, de már írunk róla. Remélhetőleg ez nem gyengíti a lapot, és a jó kapcsolatainknak köszönhetően ékezik is információ, program, screen-shoot, demo és egyebek, amiből már nem gond az újdonságokat kimazsolázni.
3. A külföldi cégek címét/telefonszámát nem azért közüljük le, hogy néhány tréfás kedvű olvasó megfenyegesse a cég szóvivőjét, hogy ő fog kártyákat gyártani Magyarországona cég nevében és ehhez a cég azonnal küldjön chipeket. Nem kéne magunkat lejáratni. Nem gondoljátok?

Megváltozott az értékelési rendszerünk is, részletesebb és minden szempontból precízebb képet kaphattok a játékok adatairól a tervezett átirataikról, formátumukról és verzióikról.
Intel Inside szekció! Május végén-június elején jelenik meg a PC-GURU. A formátumáról. Színes, különszám lesz. Javarészt teljes leírásokkal, PC demokkal és profi PC-s grafikával foglalkoztak tesztereink. Az ide vonatkozó ECTS hírek és interjúk is elfoglalnak majd néhány oldalt.
Intel Outside! - Amiga és Atari olvasók!
A különszám sok olyan programmal is foglalkozik, amely érdekelhet benneteket is ezért ajánlom figyelmetekbe. Ataris szakértőink megkezdték az első két Falcon játék tesztelését. Reméljük eredményeiket mihamarabb publikálják.

Ez a szám sok új információt tartalmaz a londoni ECTS-ről, valamint először publikál legújabb Dániában állomásozó kollegánk Victor Parish Shennar. Reméljük lapunk továbbra is a hazai számítógépesek "igényes szórakoztató információ" forrása lesz.

Előző számunkban közöltünk egy tesztet, de elfelejtettük odaírni, hogy súlyos nyeremények várják a megfejtőket. Most, nem "a négerek harca a Babylon 5 cikken" című ballépésünkre gondolok, hanem a "humor" oldal tesztjére. Csak néhány a nyeremények listájából: 1 doboz noname formázhatatlan lemez, Bear megunt mousepadja, Shy kinőtt GURU pólója, Masell soha el nem készült interjúi, Gaborca Imagine-el készült önarcképe az Enterprise űrh



Hiányzik valamelyik a gyűjteményedből? Ne habozz pótolni!
A GURU régebbi számai még kaphatók a szerkesztőség címén!
Bp. 1399. Pf. 701/765. Ugyanitt előfizethetsz lapunkra is.
Egy évre 2028 Ft, félévre 1014 Ft !!!
Tehát ragadj egy rózsaszín postautalványt, töltsd ki és ......

Tartalomjegyzék


ECTS



Dogfight



Rendszerbarát


Cinemorph



RÚNA - Szerepjáték melléklet

Újdonságok

Játék teszt

Programozás

Atari

Grafika

Állandó rovatok


A címlapon: Xenobots/EA

A GURU postacíme: 1399 Bp. Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Szerkesztők: Fehér Gábor, Marinov Gábor, Turcsán Tamás Péter, László József
Laptervező grafikus: Marinov Gábor • Megjelenik havonta, ára 169 Ft. • Megrendelhető a szerkesztőség címén, megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Hatcent Kft (Atari márkabolt), Novotrade 2C, Mikro C Bt, Szűcs Szoftver, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szaküzletekben Előfizetési díj: 3 szám: 507 Ft, 6 szám: 1014 Ft, 12 szám: 2028 Ft. Az újság a GURU kiadó Amiga 3000-es alapú DTP rendszerén készül PageStream tördelőprogram segítségével.
Terjeszti a Magyar Posta, ISSN 1216-2353
Athenaeum Nyomda 930054 • Felelős vezető: Vida József igazgató

E.C.T.S.



A Blenheim On Line szervezésében ismételten megrendezésre került a European Computer Trade Show. Természetesen nem szabad elfelejtenünk a szponzorokat sem; a CTW-t és az ELSPA-t, valamint a támogató Video Home Entertainmentet és az ERT-t. A helyszín a megszokott Busniess Design Centre volt, amin több mint 100 kiállító vett részt, közöttük olyanok, mint a Sega, Sony, Phillips is.

Fél évvel ezelőtti következtetésünket ismét levonhatjuk: C-64-re alig-alig fejlesztenek új programot, ST-re, Amigára is egyre kevesebb újdonságot adnak ki, bár a cégek nagyon kacsingatnak az 1200 felé. A PC piac még jól áll, de az összes cég a konzolok felé kacsingat. Ennek ellenére, több üzletember véleménye az, hogy könnyen lehet, a konzol piac telítődése a videojátékok hanyatlásához vezet, így remélhetőleg ismét előtérbe kerülnek a PC-s és Amigás, ST-s fejlesztések.

A show fénypontja az ECTS Awards Night, amelyen az 1992-es év legjobb szoftverei vetélkedtek az év játékai címért. A szavazáshoz kikérték a GURU magazin véleményét is, amely a kelet-európai magazinok között az egyetlen támogatója volt az estélynek. A műsort három TV társaság is átvette. Ehhez annyi megjegyzést kell fűzni, hogy több mint 70 magazin szavazata alapján állt össze a lista, de ezek között szép számmal akadt "konzolokkal" foglalkozó is, így előnyben voltak azok a szoftverek, melyek konzolon is léteznek. Lássuk hát az "Oszkár-kiosztást", a legjobb játékokat:







Best Soundtrack (Legjobb zene): Secret Of Monkey Island 2 (LucasArts/U.S. Gold)

Best Education/Productivity Package (Legjobb oktatóprogram): Where In The World Is Carmen Sandiago (Electronic Arts)

Best Role Play/Adventure Game (Legjobb szerep/kalandjáték): Secret Of Monkey Island 2 (LucasArts/U.S. Gold)

Best Graphics (Legjobb grafika): Alone In The Dark (Infogrames)

Best Simulation (Legjobb szimulátor): Formula One Grand Prix (Microprose)

Compute! Award (amerikai magazin olvasói szavazatok alapján): Links 386 Pro (Access/U.S. Gold)

Log In Award (japán magazin olvasói szavazatok alapján): Alone In the Dark (Infogrames)

Best Action/ Arcade game (Legjobb akciójáték): Streetfighter II (Capcom/U.S. Gold)

Spanish Game Of The Year (Legjobb játék: spanyol olvasói vélemény): Indiana Jones And The Fate Of Atlantis (LucasArts/U.S. Gold)

French Game Of The Year (Legjobb játék: francia olvasói vélemény): Alone In The Dark (Infogrames)

German Game Of The Year (Legjobb játék: német olvasói vélemény): Secret Of The Monkey Island 2 (LucasArts/U.S. Gold)

U.K. Going of the Year! Viewers Award (Angol Tv program szavazatai alapján): Sonic The Hedgehog 2 (SEGA)

Most Original Game (Legeredetibb játék): Alone In The Dark (Infogrames)

Best Computer Game (Legjobb számítógépes játék): Indiana Jones And The Fate Of Atlantis (LucasArts/U.S. Gold)

Best Video Game (Legjobb konzoljáték): StreetFighter II (Capcom)

Best Hardware (Legjobb Hardware): Super Nintendo

Overall Game Of The Year (Az év legjobb játéka-összesített): Streetfighter II (Capcom)

Software Publisher Of The Year (Év Szoftvercége): Electronic Arts



A képek felülről lefelé: A Busniess Design Centre, az E.C.T.S. helyszíne.
Balra Masell, jobbra egy dán újságíró barátunk: Christian Sparrevohn. A Virgin partyn a kalóriaszintjüket próbálják emelni.
Az Ocean standnál dinoszauruszok ordítása mellett kólát hörpöltünk Susan Wildinggal.
Jobbra Zool és Shy látható, amint éppen bogácsolnak.

21st Century Entertainment

A cégnek jól zárult a tavalyi éve: a Pinball Dreams több mint 100.000 példányban kelt el Amigán! A sikert a PC-s verzióval szeretnék továbbvinni, ami május végén készül el. A programot sikerült tesztelnünk a kiállításon, de az az igazság, hogy a PC-s verzió (486) nem tudja túlszárnyalni a 7 MHz-s Amigát. A folytatás a Pinball Fantasies lesz PC-n, aminek a fejlesztésében már a Digital Illusions is részt vesz. Sajnos még csak hírek keringenek a **Pinball Illusionsról**, a hamadik részről, melyben több újítás is lesz, például a MultiBall lehetőség. Konzolos változatokat is fejlesztenek a flipperekből.



Accolade

Előző számunkban megírtuk, hogy az Accolade PC-s programjai az amerikai Tsunami cég fejlesztésében készülnek el. Így a Wacky Funsters megjelenése után, május elején jön ki a **Ringworld**, egy hónap múlva pedig a **Prostar** és a **Gateway II**. A Blue Force sorozat első része júliusban lesz kapható. A Ringworld története Larry Niven novelláin alapul, de nem követi hűen a könyv történéseit. Festett hátterek, életszerű animációk, a megszokott Sierrás irányítással. A Prostar egy **Starcontrol 2**-szerű játék, ahol a kommunikációnak és a diplomáciának legalább akkora szerepe van, mint a lézerágyúknak. **A Blue Force: Next of Kin**, Jim Walls rendőri tapasztalatain alapuló kalandjáték- digitalizált grafikával. A játékban akció rész is található, ahol Jake Ryannak már a célzóképessége és a reflexei is hozzájárulnak a nyomozás sikeréhez.

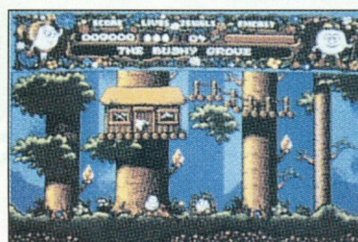




Adventure Soft

A Horror Soft alkotóitól jön-jön: **Simon The Sorcerer**. A játék nem titkoltan a Monkey Islandra hasonlít. A jó játékokból sosem elég feltálllással a csapat több mint egy éve kezdte el a fejlesztést. A Simon The Sorcerer is egy humoros, intelligens kalandjáték lesz, kellemes zenével. A game szlogenje: "Szembe tudsz szállni egy büdös hónaljú trollal, vagy egy romlott tejtől bűzlő sárkánnyal?" A játék normál Amigára, 1200-esre és természetesen PC-re jelenik meg szeptemberre.





Codemasters

Ez a cég is konzolokra kezdett el fejleszteni, főleg a régebbi játékaikat írják át. Ígéretük szerint PC-s és Amigás budget ("olcsó") játékokkal lepik majd meg a piacot. Legutolsó játékuk, a Fantasy World Dizzy is sikeres volt, PC-n és Amigán.

Core

A cég tovább bővíti a minőségi játékok kínálatát. Ebben a számban olvashattok a Chuck Rock 2-ről, mely nem mindennapi grafikával és animációval rendelkezik. Sorrendben a következő megjelenő játékuk a "Cadaver-verő" Darkmere (PC, Amiga, ST) lesz, de erről Richard Barclay csak annyit mondott: "A játék megjelenése már annyit csúszott, nem akarok róla többet olvasni az újságokban, már én is látni szeretném". A Blastar egy űrhajós lövöldözős- akció, júniusban készül el Amigára. A játék fantasztikus, rendkívül gyors akció látható a képernyőn úgy, hogy az egész alattunk elterülő bolygófelszín hullámzik, tranaszformálódik! Öt galaxist kell megtisztítanunk az inváziós űrhajóktól. A Bubba'n'Stix egy platformjáték, amiben egy hosszúnyakú Bubbát kell irányítanunk egy idegen bolygón. Barátja Stix is a segítségére van, hogy visszatérhessen a Földre. A játék ugrálós- mászkálós jellegű, rajzfilmszerű grafikával és animációkkal (Amiga). Meg kell még említenünk a Wonder Dog-ot és a Curse Of Enchantia II-t, ami augusztusban kerül piacra.

COCTEL VISION

A rendkívül sikeres francia szoftver cég nem véletlenül lett híres. A cég jelmondata: "Mi hiszünk a multimédiában és a jó szoftverek sikerében". A játékaikról tényleg csak szuperlativuszokban beszélhet az ember. Mindegyik rendkívüli precizitással és pontossággal lett megtervezve. Az egyik legnagyobb port felkavaró játékuk az Inca volt, amelyet több újság is jelölt az "év legjobb zenéjű játéka" kategóriában, de (sajnos) ezt a címet nem nyerte el. A másik közkedvelt sorozatuk a Gobliins és a Gobliiins, melynek a harmadik része is készül már (ki gondolná, a **Goblins**), melyben egy szem goblinunkkal kell a feladatokat megoldanunk. Előtte jelenik meg a **Lost In Time**; két változata lesz (mint az Incának): CD-Rom és PC HD-s. Az utóbbi "csupán" 50 Mbyte lesz... Mi is a játék? Egy interaktív mozi, egy olyan nyomozós játék, ami rengeteg animációt tartalmaz, s úgy tervezték meg, mint egy filmet, profi színészek és egy híres francia fotómodell segítségével. Ha többre vagy kíváncsi, lapozd fel a PC-GURU-t!



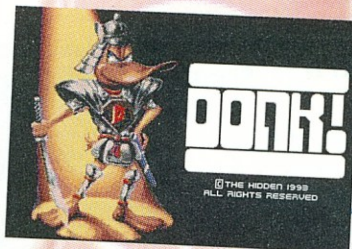


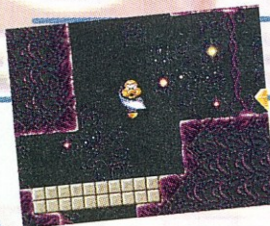


Habár a kiállításon csak egy új Electronic Arts kiadású játékot mutattak be, az viszont fantasztikus volt. Az Origin által kifejlesztett **Strike Commander** minden idők legszebb és legrealisztikusabb repülőszimulátora. A városok feletti repülés az egyik legszebb része a programnak. Felhőkarcolók között húzhatunk el, utcák közelébe szállhatunk le. A játék a Wing Commander készítőjének, Chris Robertsnek az alkotása. 386-tól felfelé fut, és akik azt gondolják, hogy a S.C. túl nehézre sikeredett, azoknak elárulhatom, hogy Chris az E.C.T.S.-en az első küldetéstől az utolsóig végigjátszotta a szemünk láttára (reggel 10-től délután 4-ig tartott)! A fejlesztésbe 2 éve kezdtek bele, és mivel sikerült egy jól működő rendszert összehozni, több hasonló technikára épülő játékkal lepik majd meg a piacot. Ezeknél főleg a játszhatóságra és magára a játékra koncentrálnak. Kint megkérdeztem Christ, hogy konkurencia-e a NovaLogic féle technika, amit a Comanche-ban használnak? "A mi technikánk más, mint a NovaLogic féle bittérképes játékoké. Ők a vízszintes mozgatásokat jól tudják megjeleníteni, de mi a 3D effektust repülőszimulátorral is meg tudtuk csinálni, míg ők nem." Az előző számban közölt **Privateer** az év vége felé jelenik meg, de csak az állóképei lesznek SVGA-ban, az akció VGA-n játszódik.

Electronic Arts

A képeken: fent: ismét Masell, David Wilson és a jobb szélen Chris Roberts. Alatta Chris épp a Srike Commanderrel mutatja meg mit tud.





Ez az egyik legfiatalabb cég, amely szoftverkiadással foglalkozik, de ezen kívül játékokat is árul. A kiállításra adták ki az **Exodus 3010**-et (GURU 93/3), valamint még hat budget (olcsó) kategóriájú játékot, melyek címei nagyon jól csengenek, pl: Gem-X, Sword of Sodan. A legújabb szoftverük a **Donk!** szamuráj kacsa kalandjai, mely ismét egy mászkálós játék, Amigára. A kacsa szuperül tud pörgő ugrást végrehajtani, s így ellenségeket képes lemészárolni. Gyémántokat kell gyűjtögetnünk, kapcsolókat kapcsolgatnunk, melyek több falat is állítanak. Ez a szimpatikus kis cég reméljük sok jó játékkal halmoz el a későbbiekben.



CyberDreams

Az egyik legkellemesebb meglepetést a CyberDreams okozta: tavaly a Mirage-al közösen a **Dark Seed**-et adták ki, most mint független cég volt jelen a kiállításon. Az újságírók mind kaptak egy csomagot, amiben a Szárnyas Fejvadász c. film is megtalálható volt. Hogy miért? Nos, a Syd Mead által rendezett film történeti áttörés volt a filmvilágban. Mead közreműködésével készült a 2010 Űrodüsszeia és a Bolygó neve halál, hogy csak kettőt említsünk remekeiből. Most nem egy film elkészítésén, hanem egy játékon dolgozik a céggel, melynek címe: **Cyber Race**. Interjút olvashattok vele a PC-s különszámunkban, ott a játékról is részletesebben írunk. James Lamorticelli vallomása a cég politikájáról: "Mi csak olyan játékokat adunk ki, melyek ismert emberekhez kapcsolódnak, olyan hírességekhez, mint pl. H.R. Giger". Még a jövő zenéje az **"I Have No Mouth And I Must Scream"** c. játék, mely '94 első felére jelenik meg- Harlan Ellison közreműködésével, aki sok díjat nyert regényeivel (8 Hugo Díj, 3 Nebula Díj stb.).

Domark

A Domark sok konzoljátékot fejleszt, PC-re csak sportjátékokkal jönnek ki, mint pl. rögbi vagy amerikai foci.





Digital Integration

Ez a D.I. jól csengő név a szimulátorrajongók körében. Már 84-ben készítettek szimulátorokat. Fél éve már beszámoltunk a **Tornado** c. vadászgépszimulátorról, s most megjelenés előtt, kicsit bővebben írunk róla a PC Guruban. A Tornado egy harci repülőgépszimulátor, amiben azonos típusú repülőgéppel kell repülnünk. A játék tervezésében részt vett a Royal Air Force és a British Aerospace is. A játékban megtalálható az Interdictor Strike Variant (ISD) és az Air Defence Variant (ADV) gép is. Hat ember dolgozott a programon két évig, így elkészült napjaink legrealisztikusabb repülőszimulátora, olyan részletesen, jól kidolgozott földi célpontokkal amely egyedülállóvá teszi. A játék már 286-oson is elindul, de természetesen kihasználja a nagyobb teljesítményű gépeket is. PC, Amiga, ST verzió várható. A PC-s Guru több információt szolgáltathat, amennyiben érdekel.



GREMLIN



A Gremlin tavaly hatalmas sikerként könyvelhette el a Zool Amigás kiadását. Így hát nem meglepő, hogy a legjobb arcade játéknak kikiáltott Zool, most a PC-s, Atari ST-s és az Archimedes géptulajdonosokat is megörvendezteti. Ezeken kívül a Premier Manager és a Nigel Mansell's Grand Prix is megjelenik PC-re. Két számmal ezelőtt beszámoltunk a **Littl Divil** c. játékról, melynek PC-s verziója '93 nyarán jelenik meg. Littl Divil egy aranyos kis ördög, kinek célja 5 labirintus felderítése és több logikai feladat megoldása. A játék animációja és hangeffektjei teszik az egészet rajzfilmszerűvé. Ugyancsak nyáron jön ki a Heroquest 2 is.

EMPIRE

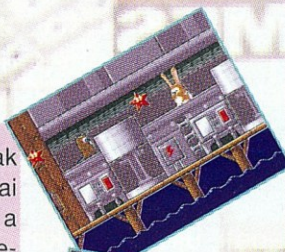


Maelstorm

Az Empire cég márciusban adta ki a Wrath of the Demon C-64-es verzióját, lemezen és kazettán. A következő szoftverük a **War In The Gulf** (PC, Amiga, ST), áprilisban jelenik meg. A játék a Team Yankee és a Pacific Islands sorozat következő tagja, címéből következik, hogy az iraki háborúban vehetünk részt M1-es tankhadosztályunkkal. 1995. Az irakiak szilárdan meg vannak győződve, hogy jogos a területi követelésük Kuvaittal szemben. Észak Kuvaitot lerohanva, elfoglalták a Sabryai és Ar Rawdatayn olajmezőket, valamint a Failaka és a Bubiyan szigeteket is. Küldetésünk ezeken a helyszíneken játszódik, melyek reális megkreálásában kuvaiti fényképek is szerepet játszottak. A játék sokkal nehezebb lesz mint a Pacific Islands, csak a legjobbak játszhatják végig. A **Twilight 2000** Amiga 1200 verziója májusban jelenik meg, csakúgy mint az Animation Package (PC/Amiga), a **Maelstrom** (PC, CD ROM, Amiga) és egy PC-s szerep-kalandjáték, melynek kilétét sűrű homály takarja.

Grandslam

Hagy engedtessen meg, hogy egy szívünkhöz közelálló program ismertetésével kezdjük a Grandslam cég szoftverkínálatát. A **Seventh Sword Of Mendor** egy középkori szerepjáték, melyben hat kalandor sorsát alakítod. A játékról már olvashattál a 92/5- ös számban. Fő érdekessége, hogy ez lesz az első olyan szerepjáték, amely SVGA-n fut. Karácsonyra jelenik meg, PC, Amiga, és A1200 verziókkal. A **Beavers** egy aranyos mászkálós-ugrálós játék, a későbbiekben még olvashattok róla a számban. Amiről már írtunk, az a **Nick Faldo's Championship Golf**, mely hatalmas "tapsviharť" aratott az újságírók körében. A PC és Atari verzió sem sokáig várat magára. (C-64, Amiga verzió tesztje a 93/4-es számban található.) A **Realms Of Darkness** lesz a cég legelsőszerepjátéka. A Darkness létsíkon egy óriási torony uralja a környéket. Itt egy mágus dolgozik egy hatalmas rejtély nyitján. A halhatatlanság titkán. A kísérletek a végük felé közeledtnek, de a nagy sietségben elfeledkeztek egy komponensről. A kísérlet alanyának, a nekromantának a lelkét elátkozták az istenek, hogy titkukat a jövőben ne firtassa senki. A mágus gyerekei közül egy fellázadt sorsa ellen. Elhagyja otthonát, hogy megtörje az átkot... Ördögi rejtvényeket kell megoldanod, szörnyek százait leverned, sok "intelligens" lénnyel kell társalognod (Amiga/PC). Végül nem hagyhatjuk ki a **Tensait** sem, mely egy akciójáték lesz PC, Amiga és ST verzióval.







Fentről lefelé: Beavers, Nick Faldo's és a Mendor.

I.C.E.

is a fiatal cégek közé tartozik, idáig a Fire Force, a Piracy (Art Game BT.- egy magyar csapat játéka) és természetesen az Abandoned Places 2 (ugyancsak Art Game BT.) adták ki, amely hatalmas siker Angliában. A játékot az Eye of Beholderrel emlegetik egy lapon, valamint az Amiga Format is esélyesnek tartja az év labirintusjátéka címre. A játék grafikája a (képek szerint) mindenesetre szebb mint az első részben volt. A következő I.C.E. játék a GULP the Guppy lesz, melyben egy hal a főhős. Nekünk kell elvezetnünk a halak hadát több pályán át, hogy megmentsük a világot.

Impressions

Az Impressions név mostanában egyet jelent a minőségi stratégiai játékokkal. Nagy népszerűségnek örvend a Caesar és az Air Bucks- ennek következtében a cég több grafikust, programozót és játéktesztert vett fel, hogy új játékok generációját dobja piacra. Az újdonságok: **Rules of Engagement 2, When Two Worlds At War, The Blue and the Gray és a Cohort 2.** Az Air Bucks v1.2 (amelyben egy repülőtársaságot kell vezetned) sok újítást tartalmaz, melyeket játékosok javasoltak. Így pl. animált zoom mode, hirdetéseket szervezhetsz, több animáció, új gépterveket készíthetsz, a béreket is te állíthatod be, valamint piackutatást is végezhetsz (PC, Amiga 1200). A legmeglepőbb játék a májusban kijövő When Two Worlds at War lesz, ami egy Sci-Fi Stratégia, jelmondata: tervezni, felfedezni és hódítani. A játékot több dolog teszi egyedülállóvá, pl. két játékos is játszhatja modemen, vagy Aria hangkártyával rendelkezők, akár hangbeli parancsot is adhatnak a gépüknek! Így hátradőlve, nem is kell az egerünkhöz nyúlnunk, csak a fejünkre kell raknunk a mikrofonunkat és irányíthatjuk a játékunkat- "map" és máris bezoomolunk a térképmezőre. A játékot majd később írjuk le, de nekem nagyon tetszett ez a speciális megoldás, mely megszabhatja a jövőjét az stratégiai- felfedezős játékoknak.

Interplay

A **Star Trek** Amigás verzióját (GURU 92/2) lassan kiadják. A cég hosszútávú szerződést kötött a Paramounttal, hogy nyolc éven keresztül a Star Trek játékokat ők gyárthatják. Kiadják a **Battle Chess Enhanced CD-Rom** verzióját is, amely nemcsak sztereo CD minőségű hangjával, hanem sok humoros animációival is kiemelkedő. A **The Lost Vikings** a közeljövőben készül el Amigára és PC-re. A három viking jóbarátot, Erik a Gyors, Baelog az Erős és Olaf a Bátor kalandja akkor indul, amikor beszippantja őket egy UFO. Neked kell segítened, hogy hazajuthassanak, de minden ajtó más történelmi korokba repíti hőseinket. Miáltalunk irányított vikingek időnként humoros közbeszólásokkal színesítik a játékot.



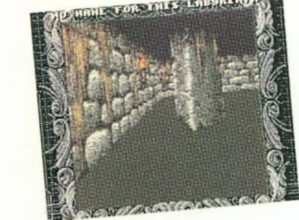


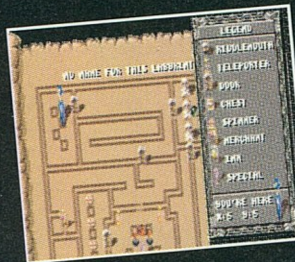
Felül az Air Bucks, lent a Beauty and the Beast képei láthatók.

Infogrames

Három játékkal lepik meg a közeljövőben a piacot: a **Stunt Island**dal, a **Shadow Of The Comet**tal és a **Beauty and The Beast**tel (Szépség és a Szörnyeteg). A nem mindennapi filmet már mindenki láthatta nálunka játékot gyerekeknek szánják. A játék SVGA felbontást is használ ezért igen szép. A Stunt Island az utóbbi idők egyik legérdekesebb játéka: itt ugyanis filmet forgathatunk, amiben kaszkadőrmutatványokat kell bemutatnunk. Minden a TE kezedben van: Te állíthatod be a célt, a film lényegét, Te vezetheted a gépet és Te arathatod le a sikert a moziban. A játék vektorgrafikája gyors, és szinte minden járművet irányíthatunk: a vadászgéptől a teherautóig. A Shadow Of The Comet is H.P Lovecraft novelláin alapul. Későbbiekben tervezik az Alone In The Dark 2. megjelentését is.

AMBERMOON - AMBERSTAR 2.
















Üdvözöllek dicső lovag! Isten hozott az Amberstar második részében. Sosem hinnéd, hogy az 1992 év német sikerjátéka folytatódik. Már igen jó készültségi fokon láttam az E.C.T.S.-en ezt a remek programot. Megígérem, ha megérkezik a Thalion játéka, azonnal belekezdünk a tesztelésébe. Addig is némi előzetes a legújabb kalandjátékból.

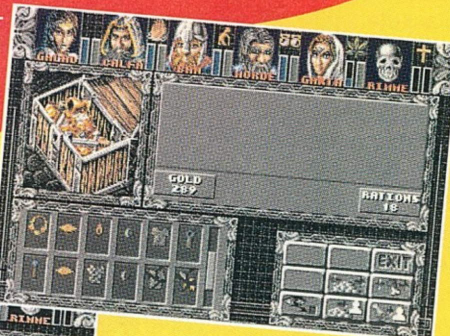
Amber földjét ismét veszély fenyegeti, újra dicső kalandozóknak kell közbeavatkozni. A cél nem változott, de a megvalósítás módja jelentősen. Real time zoom effekt, mint az Ultima Underworld-ben. S mindez sima Amiga 500-on, szinte hihetetlen. Ha nem a saját szememmel látom el sem hiszem. De bizony láttam, és remélem Ti is mihamarább láthatjátok. Mint a mellékelt képekből is látható, a grafika igen szép, részletesen kidolgozott belső terek, madártávlatú külső világ és 3D dungeonok világa teszi változatossá a játékot.

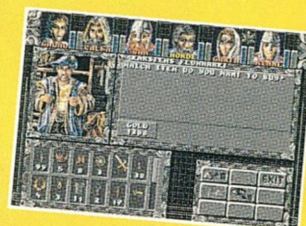
Nem hiszem, hogy bárki gondolta volna, hogy ebből a világból más, idegen tájakra is elkalandozhatunk majd. A jó fantáziával megáldott alkotók ezt is megoldották.

Nekem úgy tűnik, szinte tökéletes hangulatú játék lesz az Ambermoon. A program folyamatosan interaktív NPC-kkel segíti a játékosokat. Nem beszélve a rengeteg helyszínről és információ szerzési lehetőségről. A hírek mind közelebb és közelebb visznek a végkifejlet felé. Harcainkat továbbra is kis stratégiai képernyőn vívhatjuk, kissé megváltoztatott varázslatrendszerrel és jól kidolgozott képesség szisztémával. Ritka, hogy valamely játék kihasználja a saját maga által ígért lehetőségeket. A készítők azt ígérik, hogy ez a programjuk szebb, jobb, okosabb és logikusabb lesz az átlag szerepjátéknál. Reméljük így is lesz. A Thalion nagyon jó irányban halad afelé, hogy igényes és minőségi szofverekkel lássa el az Amiga kedvelők nagy táborát. Csak szurkolni tudunk ebben a tervükben. A program elkészültét júniusra ígérték az ECTS-en.

Ha így lesz a nyár nagy játékkal kecsegtet.

Shy






A Team 17 mostanában ismét rátett egy lapáttal. A sokak által már leírt AMIGA-n, sorra jelennek meg olyan játékok, melyek bizony nagyon is szép teljesítményt tudnak kicsikarni kedvenc gépünkből. A régóta beígért nagyszerű alkotás végre megérkezett kis hazánkba és én vagyok az a szerencsés, aki bejelenthetheti Ő Békaságát a tisztelt olvasónak. Bre-ke-ke!

Nos, aki még sohasem hallott volna a programról, annak hagy meséljek el egy pár dolgot a játékról. - Team 17 grafika és zene - 5+1 világ, világonként 4 pályával - remekül kidolgozott animációk - aranyos állatkák, tündéri történet - mesteri játszhatóság - magával ragadó történet - a grafika sokszínűsége - rengeteg poén és logikai buktató a pályákon.

Úgy első körre nagyjából ennyi jutott eszembe a játékról. Már hallom is a hitetlenkedőket, akik azt állítják, hogy ennyi jó nem férhet el egy játékban. Nos garantálom, hogy ez csak egy része volt a ránk váró örömöknek a játékban.

A játékot kezdjük azzal, hogy a harmadik lemezt megnézzük, ugyanis itt láthatjuk az előtörténetet egy kis animációba foglalva. A játék minden pályáján az a célunk, hogy a jobb alsó sarokban lévő aranyak számát a nullára csökkentsük, és ezután elérjük a kijáratot. Pontokat is szerezhetünk utunk során, ha az elénk kerülő gyümölcsöket és egyéb dolgokat összegyűjtjük. Szerencsés esetben elveszett energiánkat és életeinket is tudjuk pótolni a pályán található dolgokkal. Szükségünk is lesz erre, ugyanis elég sok ellenség leselkedik ránk menet közben. Néhány kivétellel mind legyőzhető vagy úgy, hogy rájuk ugrunk (óvakodjunk a sün família néhány tagjától, mert az ezekkel való érintkezés elég kellemetlen élmény), vagy úgy, hogy az időnként fellelhető kis békafejet begyűjtjük és ilyenkor lőni is tudunk egy bizonyos távolságra. Ezek a mozgó ellenfelek csak az egyik részét képezik a dolgoknak, ugyanis rögzített tüskék és egyéb ronda dolgok is utunkba akadhatnak. Ezeket még akkor is megérezzük, ha láthatatlanságra tettünk szert, pedig ez megvéd az összes mozgó ellenségtől. Ahogy haladunk előre a játékban úgy sokasodnak a problémáink is. Minden pályának megvannak a saját specifikus ellenségei. Találkozhatunk itt fáraókkal (egyiptomi pálya), pingvinekkel (téli pálya), robotokkal (űrpálya). A program nagyon cselesen van időnként kivitelezve, olyan helyeken is találhatunk rejtett folyosókat, átjárókat, ahol nem is gondolnánk, hogy valami is található. Ha felmerül bennünk a gyanú, nyugodtan menjünk csak neki a falnak, bajunk nem származhat belőle. A turpisságokat és a nagyszerűen kitalált nehézségeket persze a végtelenségig lehetne sorolni, elég az hozzá, hogy meg kell néznünk, hogy a saját szemünkkel győződjünk meg róla.

A pályák között időnként némi szerencsejátékot játszhatunk. A félkarú rablók családjába tartozó gépezet pontjainkat befolyásolja, vagy jobb esetben pályakódot vagy egyéb jó dolgot nyerhetünk. Felhívom midenkinek a figyelmét arra, hogy csak így lehet beszerezni pályakódokat, sőt a program



nem enged át minket a második világra, ha nem játszottunk közben. Úgy látszik békáéknál nagyon divik a szerencsejáték.

Vannak olyan dolgok a játékban, melyeket csak tapasztalt mászkálós játéktesztelők (bár szerintük nagyon könnyűre sikeredett a program) vesznek észre. Ilyen volt még az elején a felhőkön való mászkálás, vagy például az időnként előforduló láthatatlan platformok, melyekre csak egy halálugrással lehet átjutni (persze ha beszereztünk magunknak 2 kis fehér szárnyat, mellyel kicsit tudunk vízszintesen is repülni, akkor nem is olyan nagy dolog). A játék indítása előtt érdemes az Options menüben az életek számát és a játék nehézségi fokát beállítani, így nagyban növekednek az esélyeink arra, hogy végig tudjuk játszani a játékot.

Mindenesetre a cikk elején leírtakat továbbra is fenntartva, minden játékos kedvű fiatalnak és öregnek egyaránt ajánlom a Superfrog-ot, mely valószínűleg feliratkozott a midenkori AMIGA-s játékok listájára. Bre-ke-ke.

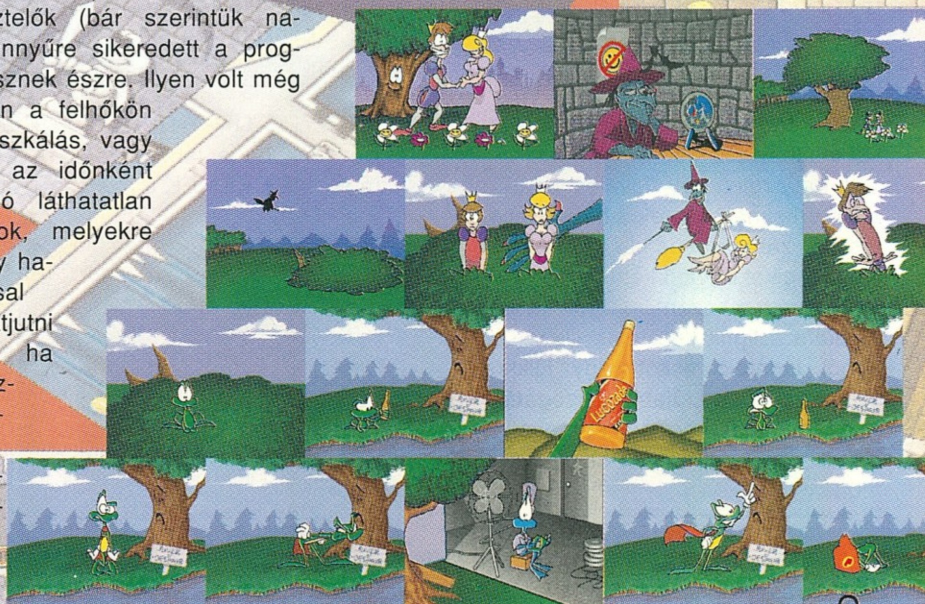
Bear™

Néhány pályakód a játékból:

1 - 2 : 234644	*1 - 3 : 447464*
1 - 4 : 747822	*2 - 1 : 392822*
2 - 2 : 446364	*2 - 3 : 984448*
2 - 4 : 477444	*3 - 1 : 343522*
3 - 2 : 882311	*3 - 3 : 992334*
3 - 4 : 091332	*4 - 1 : 467464*
4 - 2 : 818234	*4 - 3 : 182394*
4 - 4 : 298383	*5 - 1 : 452234*
5 - 2 : 984841	*5 - 3 : 383772*
5 - 4 : 093152	
6 - 1 : 387211	
6 - 2 : 981122	
6 - 3 : 017632	
6 - 4 : 398112	

GRAFIKA	97
ZENE	91
HANGULAT	94
ÖSSZESEN	95

BEST
AMIGA
TESZT ANYAG
Team 17



TRANSARCTICA

A francia Silmarils cég a Stormmaster és az Ishar után ismét egy kellemes játékot dobott a piacra. A Transarctica a jövő egy lehetséges alternatívája. A 2022. december 24-én bekövetkezett robbanás egy nukleáris telet idézett elő a Földön. A klíma megváltozása csak a viking csapatoknak kedvezett. Az emberek nehezen alkalmazkodnak az új időjárási viszonyokhoz és még mindig egy szebb, napsütötte világról álmodnak. A TRANSARCTICA az egyetlen, ami képes megtörni a vikingek uralmát, és megmenteni az emberiséget az örök tél uralma alól...

A játék angol, német és francia nyelven játszható, de a kézikönyv francia, ezért gondoltam rátok fér némi info erről a cool játékról. Az OPTIONS SCREEN-nél állíthatók be a játék paraméterei. 1. LEVEL: 1-5, ami tapasztalataim szerint főként a viking csapatok erősségét jelzi. 5. fokozatban szinte el sem érsz a második városig, már rád is támadnak néhány ágyúval és rengeteg katonával, szemben a Te tíz katonáddal és jó esetben 1-2 géppuskáddal. 2. CSATA: be/ki, ami annyit tesz, hogy vagy lejátszuk a csatánkat a mi stratégiánk szerint vagy a gép fogja kiszámolni helyettünk, mi lett az eredmény. Ha ez utóbbit választod, számolj azzal, hogy a gép teljesen irreális értékeket adhat. Gondolom azért, hogy ne hagyd ki ezt a részt sem a gameből. Aki nem hiszi, járjon utána. 3. ZENE: be/ki, no comment. 4. LOAD: kimentett játékállás betöltése. Ha mindent ízlésednek, bátorságodnak és gyakorlottságodnak megfelelően beállítottál, akkor START. A TRANSARCTICA várja utasításaidat.

LOCOMOTIVE

Kezdéskor a mozdonyban találod magad. Mit találhatsz itt?

1. A bal szélen egy "leveles ládát", ahová majd érkeznek a hírek a bányák nyitásáról, zárásáról és ide küldik majd jelentéseiket leendő kémeid is.
2. Középen a kazánt.
3. Balra a lignit készletet, illetve az ebből lapátoló fickót /egy klikkre szép komótosan, újabb noszogatásra gyorsabban, harmadikra megáll/.
4. Jobbra az anthracitot és még egy munkást.
5. A masinisztát, aki éppen a kormányt fogja, itt határozhatod meg az irányt.
6. Mellette a fékkart.
7. Fölötte a hangjelzőt.
8. Középen fent: alarm. Vörösen villog és dudál, ha a közelben viking vonat, mamutcsorda stb. jelenik meg /érdemes gyorsan a térképen megnézni/.
9. A masinisztától jobbra a vezérlőtáblát. Részletezve; a manométert, a sebességmutatót (km/h), a nyomásjelzőt (Hpz), a hőmérőt és a sebességszabályozó gombot, balról jobbra mozgatva növelheted a sebességet. A kézikönyv szerint ez maximum 300 km/h, nos én mentem már 450 km/h-val is.

A mozdonyképernyő alatt, egy keskeny sávban a vagonjaidat nézheted végig: típus, súly, mit szállít, milyen állapotban van. Jelenleg van egy mozdony, egy szerkocsi, egy vezérkari vagon, egy boudoir, egy teherszállító vagon és egy barakk, mindössze tíz katonával. Később már jóval több vagonod lesz /maximum 100/, és akkor majd a két nyíl segítségével tudod valamennyit átnézni. Ezalatt balról jobbra áttekintve található:

1. óra, jelzi az eltelt időt és ráklikkelve felpörgetheted a játék menetét.
2. Négy ablak, amellyel beléphetsz a mozdonyba, vezérkari vagonba, a boudoirba és lövedéket lőhetsz ki, de egyelőre ez az ablak még zárt, mert ahhoz még kell néhány dolog.
3. Újabb négy ablak: közeli térkép, nagy térkép, kormány - itt sokkal egyszerűbb az irányváltoztatás, fék.
4. A jobb oldalon, fentről le: lignit készlet /ez a pénzünk is/, antracit készlet, aktuális sebesség.

GENERAL QUARTERS

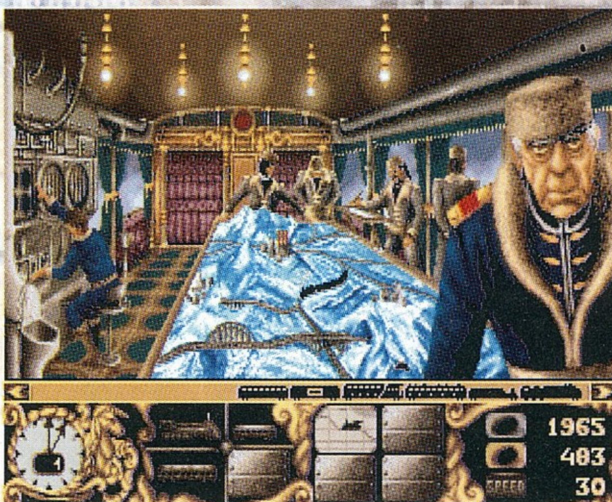
Nézzünk be a tábornokhoz. A bal odali rádióssal a KÉMEK irányítását bonyolítod /mint én ezt a mondatot/. Egyrészt kijelölöd a célhelyüket, másrészt aktiválhatod a robbantószerkezetet. Célszerű a spionok egy részét a vasúti pályára tenni, mert akkor később felszedheted őket. Ajánlott kihelyezési pontok: az alagutak ki- és bejáratai, a forgalmas kereszteződések csomópontjai. Ez az egész kémesdi csak akkor működik, ha van kémvagon /SPY WAGON/ és már szereztél bele embert is szóval, ez még odébb van. Kémeket ingyen toborozhatsz Berlinben (38,21), ha megvetted a vagont nekik.

Bal oldalon itt is van egy postaláda. Funkciója ugyanaz, mint a mozdonyban. Középen a térkép található. A jobb oldalon álló fickóval küldheted majd ki a felderítő kocsikat /LINE INSPECTION/, ha lesznek. Ez hasznos dolog, mert ha még nincs kémed, akkor így is felderítheted a viking csapatok mozgását. Természetesen másra is használhatod majd ezeket a kocsikat, mert ez a huncut viking unio elhelyezett itt-ott egy-két aknát...

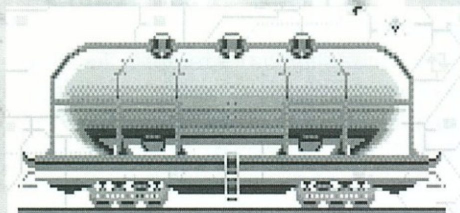
BOUDOIR

Itt találod az írnokodat, akitől kimerítő kimutatást kaphatsz a szerelvényről: vagonok száma, összrakomány súlya, szerkocsi kapacitása, üzemanyagkészlet, vagonok részletező leírása: hány van, mit szállít, stb. Az elmaradhatatlan postaláda itt is megvan. Az asztalon hever egy pisztoly, itt elegánsan főbe lőheted magad. Ha inkább folytatnád, sőt játékállást mentenél, klikkelj a papírlapra. Ehhez szükséged lesz egy formázott lemezre!

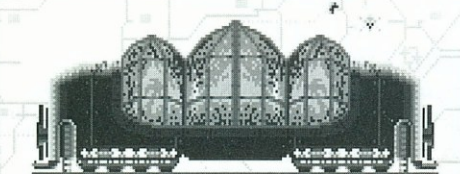
Akkor talán elindulhatnál, válaszd meg a haladási irányt, fűtsd be a kazánt, állítsd be a sebességet, fék ki. A váltókat a térképen mindig állítsd a megfelelő irányba. Először célszerű vagonokat vásárolni a közeli IN SALAHban (25,61), a starthelytől keletre. Vigyázz, áruvásárlásra is maradjon pénzed, mert nem lesz nyereséged! Ezen az állomáson 8 féle vagont vásárolhatsz, de én itt térnék ki a vagontípusok ismertetésére. Ahol vagonokat vehetsz: IN SALAH (25,61), GDANSK (47,16), BAKU (93,43),RUHR (30,20), NEW PEKING (149,39), RUM (6,12), OMSK (129,14). Amit vehetsz :



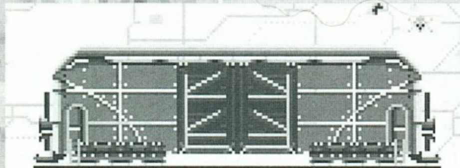
STORAGE TENDER - szerkocsi: a lignite és az anthracite tárolásához, kapacitása: 5000 bak, súlya: 50 t, maximum 6 db lehet belőle. Gdansk és Rum kivételével mindenhol kapható, ára 100 bak, Bakuban csak 90 bak.



B-10 GREENHOUSE - növényház: kizárólag növények szállítására alkalmas, kapacitása: 10 t, súlya: 40 t. In Salahban 150 bak, Bakuban 400 bak.

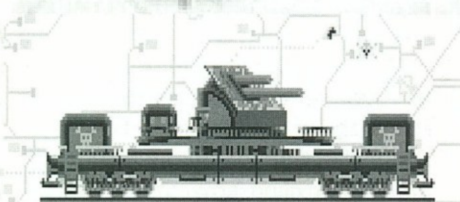


MERCHANDISE - tehervagon: 20 t áru (salt, meat, fur, dung stb.) szállításához. Súlya: 45 t. In Salahban 250 bak, Omskban 200 bak.

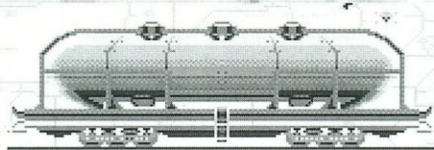


XL MERCHANDISE - tehervagon: 40 t áru szállításához. Súlya: 55 t. Kapható Ruhrban és New Pekingben, az ára 400 bak.

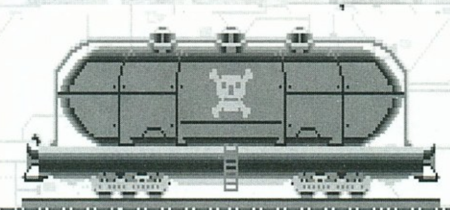
MACHINE GUN - géppuska: a terepen mozgó csapatokat lőheted vele, súlya: 40 t. In Salahban 500 bak, Gdanskban 450 bak.



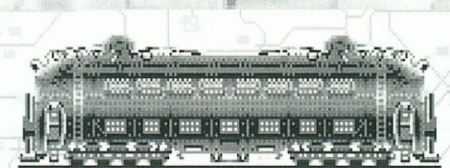
TANK - tartálykocsi: 20.000 liter oil vagy alcohol szállításához. Súlya: 40 t. In Salahban 400, Bakuban 350 bak.



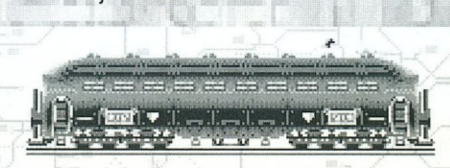
OIL TANK - tartálykocsi: 20.000 liter gasoline szállításához. Súlya: 45 t. Bakuban 300, Ruhrban 350 bak.



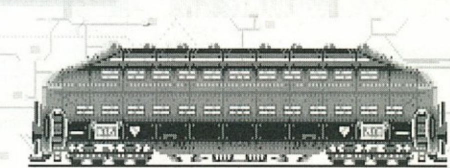
PRISON - személyszállító: 60 utas, helyesebben szólva rabszolga fér el benne. Súlya 65 t. In Salahban 150, New Pekingben 100 bak.



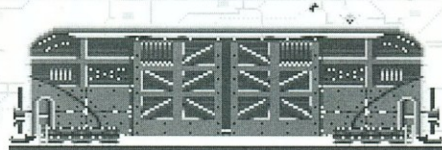
BARRACK - barakk: 50 katonai férőhellyel. Súlya: 80 t. In Salahban és Gdanskban 300, Omskban 50 bak. /Nehogy elindulj Omskba, mert nagyon messze van, és mikor ott leszel, már nem is kell majd!/



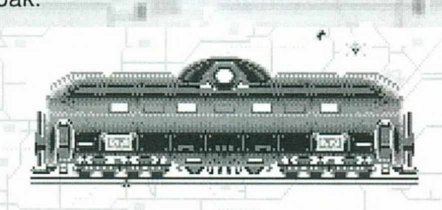
XL BARRACK - barakk: 80 katona szállításához. Súly: 100 t. Gdanskban, New Pekingben és Ruhrban kapható, 450 bak.



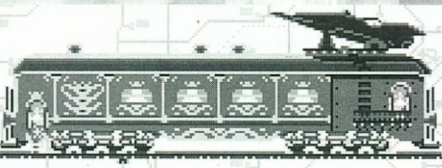
LIVESTOCK - állatszállító: 3 db mammutférőhellyel. Súlya: 60 t. In Salahban és Gdanskban 300, Bakuban 250 bak.



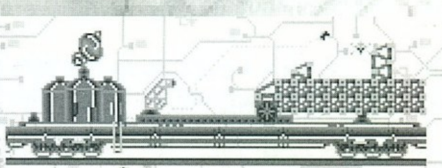
CANNON - ágyú: csatáknál használatos, a viking szerelvények ellen. Súlya: 100 t. Gdanskban 450, New Pekingben 500 bak.



SPY WAGON - kém vagon: 5 férőhellyel. Súlya: 50 t. Gdanskban és Bakuban kapható, 500 bak.

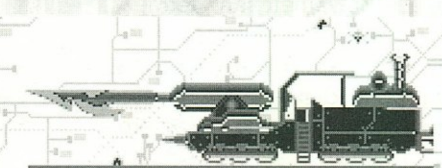


MISSILE LAUNCHER - rakéta kilövő: lövedékek kilövéséhez, súlya: 120 t. Csak Gdanskban van! 2000 bak.



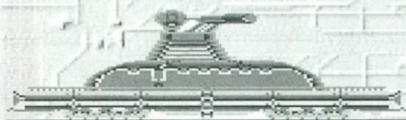
REFRIGERATOR - hűtővagon: romlandó élelmiszerhez. Csak Bakuban kapható, 300 bak.

HARPOON - szigony: nagy állatok ellen használatos. Csak Bakuban, 600 bak.

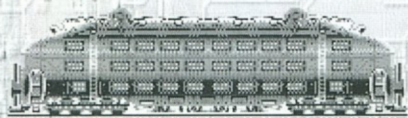




OBSERVATION BOX - felderítő: a környező vidéken hamarabb észreveszed a vikingeket, hordákat,stb. Súlya: 100 t. Csak Ruhrban, 700 bak.



ALCATRAZ - személyszállító: 100 rabszolga számára, súlya: 85 t. Ruhrban és Omskban 250 bakért kapható.



BRIDGE BUILDING - daru: pályafelújításnál, bányászatnál hasznos, 55 t. Csak Ruhrban, 1300 bak.

"THE DRILL" - blokádok ellen, 105 t. Csak Rumban kapható, 800 bak.

OBSERVATORY - nagyobb körzetben derít fel mint az observation box. Csak New Pekingben kapható, 1500 bak.

BOILER - fokozza a vonat teljesítményét, 200 t. Csak Omskban kapható, 1500 bak.

KERESKEDELEM
Hol is tartottam? Nos, bevásároltál, akkor indulj kereskedni, mert igen szűkös az anyagi helyzeted, ráadásul a vonat haladásához is szén kell. A kereskedéshez (fáradtságot nem ismerve) készítettem egy táblázatot, ahol leírtam városok szerint az eladási és vételi árfolyamot. Ezek minden fokozatban azonosak. A városok lassan, folyamatosan termelik az ott kapható árufeléségeket. Kezdetben ajánlok egy kis ingázást a London - Amsterdam - Paris háromszögben. Hamarosan megtollasodsz,de ne félj, nem lesz tartós állapot! Mielőbb vásárolj katonákat, géppuskákat és ágyúkat.

RENDEZŐ PÁLYAUDVAR
A vagonjaidat itt tudod kívánságod szerinti sorrendbe állítani, illetve a csaták után is ide kell jönnöd javításra. A nagy térképen két nyíl jelöli őket. Az állomások: NOVOMOSKOVSK (76,17), OMAN (120,67), LEEDS (12,17), AOUDJILA (53,57) és BALKHACH (121,32). A képernyőn válaszd ki, mit akarsz (balról jobbra):

1. MOVE - átrendezés, ingyenes. A választott vagont helyezd a kívánt helyre. Amikor már hosszabb a szerelvény, elég előre egy géppuska és a mozdony közelébe egy barakk, mert a viking vonatok úgy középtájon támadnak majd. Ide kell koncentrálni a tűzerőt. Az értékesebb vagonokat helyezd a szerelvény végére /pl. daru, szerkocsi, rakétakilövő/, vagy helyezd a lövegek közelébe. A mamutos vagonokat a barakkok mellé tedd, hogy hamar fel tud pakolni a katonákat a mamutokra.
2. REPAIR - javítás, a sérült vagonokat térítés ellenében újjávarázsolják.
3. DESTROY - a roncsokat itt lehet megsemmisíteni. A szerkocsit nem, ezért arra mindig vigyázz, mint a szemed fényére! Általában a rendezők környékén kószál néhány viking csapat, készülj fel ha kilépsz innen, ha pedig ide igyekszel, siess!

KATONÁK
Kulcsfontosságúak a csatákban. Szerintem az optimális létszám kb. 300 katona, de lehet több is. Hadsereget toborozhatsz a következő helyeken: Spárta (50,48) 12 bak, Taskent (124,40) 7 bak, Abu Dhabi (99,67) 6 bak, Moskow (74,13) 10 bak, Berlin (38,21) 12 bak. Természetesen maximum annyit vehetsz, amennyi férőhely van a barakkokban.

RABSZOLGÁK
A pályamunkálatoknál, hídépítésnél és a bányákban használatosak. Csatákban nincs szerepük, viszont lehet zsákmányolni, ha van személyszállító vagon. Ha jól taktikázol, nem is kell venned, sőt akár el is adhatsz belőlük. Serovban (107,4) 14 bakért adják, 12-ért veszik. Louxorban 12 bak az eladási, 10 a vételár.

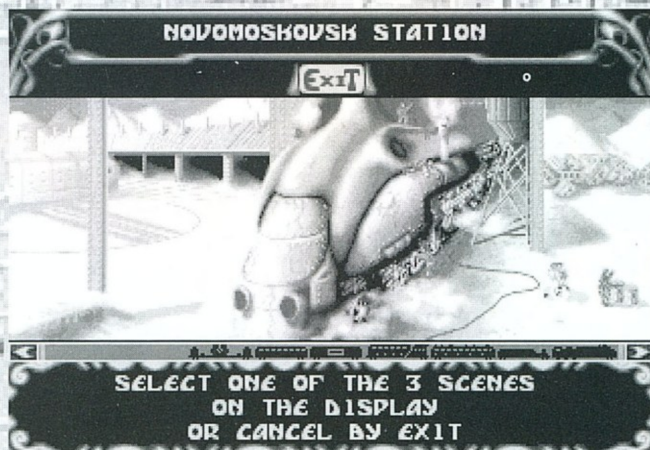
MAMUTOK
A mamutok fontos szerepet kapnak, szükség van rájuk a sínjavításnál, hídépítésnél, a bányákban és a csatáknál is. Egy mamutra maximum 30 katona fér. Szállításukhoz livestock kell. Érdemes venni ilyen vagont, mert előbb-utóbb belebotlassz egy csordába, és ha van elég katona és rabszolga, akkor hamar megtelik 2-3 vagon. Ezeket célszerű a barakkok mellé rendezni. Kereskedni is lehet mamuttal; Bhopalban (133,68) 250 az eladási, 200 a vételár, Temir tauban (127,25) 300 és 250, míg Casablancában (5,53) csak venni lehet 350 bakért.

NOMÁDOK
Hordaszerűen vándorolnak, felbukkanásuk véletlenszerű. Érdemes velük kereskedni, lásd a táblázatban.

FARKASHORDÁK
Időről időre többszáz egyedet számláló farkascsapat támad majd rád, hamar szerezz be Observatory vagont, így lesz időd elkerülni őket. Általában, ha sok élelmiszer van nálad, megjelennek. Sajnos ezt nem lehet lecsatázni, a gép figyelembe veszi a katonák, rabszolgák és géppuskák számát, majd közli mi veszett el. Általában rengeteg élelmiszer és a rabszolgák nagy része elfogy. Érdemes messziről kerülni őket, vonulásukról a kémek is jelentenek.

"VAKONDEMBEREK"
Lesből támadnak rád az alagutak mélyén, hatalmas irtást rendeznek az embereid között, sőt az üzemanyagkészletet is jelentősen megdézsmálják. Hasznos lehet felderítőkocsit küldeni az alagútba, ahol amúgy is sok viking csapat kószál. A Drill legyen a szerelvény első kocsija.

BÁNYÁK
A leveles ládába folyamatosan érkeznek a hírek hol, mikor, milyen bánya nyílt, illetve zárt. A 140. nap környékén már mind bezár, ezért érdemes kiaknázni a bennük rejlő lignitet és anthracitot, amíg lehet. A kibányászott mennyiség egyrészt függ a bá-





nya gazdagságától, másrészt hogy hány rabszolgád, darud és mamutod van. 300 rabszolga, 12 mamut és 3-4 daru már elég hatékony.

A CSATÁK

Ha az opcióknál nem kapcsoltad ki, akkor a viking csapatok elleni küzdemet lejátszhatod. Egy új képernyő jelenik meg, fent a két ellenfél, lent pedig az irányító ikonok: fék, irány, illetve a "gyorsléptető", ami visszatesz a szerlvény azon szakaszára, ahol előzőleg tevékenykedtél. A cél: a viking vonat összes katonáját, géppuskáját és ágyúját megsemmisíteni. Nem árt szétlőni a mamutos kocsikat sem, mielőtt még a terepre tenné az állatokat. Ha kitette, géppuskával még lelőheted őket. Általában elég sok katonát indít hátra a terepen, akik ha fellépnek a szerelvényedre, TNT-kel fogják sorban robbantgatni a vagonokat. Jobb ha még a terepen kinyírod őket, és biztonságból elindítod a csapataidat feléjük. A te katonád, ha időben odaér, felszedi a bombákat. Természetesen ugyanígy neked is célszerű átmenni az ellenfél szerelvényére és meghinteni TNT-vel. Elég ehhez egy-két mamut, a katona fellép leteszi bombát, vissza a mamutra, és így tovább, mert a vikingek sohasem korzóznak saját vonatuk mellett. A bomba 5 másodpercen belül robban, ha a vagonon katona is van, az is megpusztul. Az ágyuk nagy irtást rendezhetnek, három találat semmisít meg egy vagont. A te kocsidon a találatokat apró x jelöli. Ha egy vörös háromszög jelent meg szerelvényeden, gyorsan nézd meg /klikk a vagonra/, mert az viking katonát jelez. A legjobban a mozdonyt, a boudoirt és a general quartert őrizd, mert ha ezek közül bármelyiket kilövik, véged. A terepen kialakulhat egy külön kis háború is. A mamutok eltiporják a katonákat! Mamut és mamut küzdelmében a nyertes az lesz, akinek a nyergében több katona csücsül. Ha két katonai csapat találkozik, az nyer, amelyikben több baka van. Mivel csak egy meghatározott pályaszakaszon mozoghatsz, itt látod hátrányát, ha túl hosszú a szerelvényed /80-100 vagon/. Az optimális 60-70 vagon. Ha megnyerted a csatát, kimutatást kapsz veszteségeidről, és a zsákmányról. Ez utóbbi lehet rabszolga, üzemanyag és maximum hat áruszállító vagon, amit a szerelvényedhez csatolnak. Csaták után általában érdemes felkeresni egy közeli rendezőt.

A KÜLDETÉS

A sok stratégia mellett végigvonul a játékon egy kaland rész is, aminek megfejtésével teljesítheted a küldetést. Hét olyan város van, amiben hasznos információk birtokába juthatsz: Mont Saint-Michel (13,39), Kanosa (77,2), Alexandria (64,55), Delhi (133,59), Roma (35,41), Bayreuth (37,24) és Machad (106,48). Pletykákat hallgatva, naplókba és újságokba beleolvasva lassacskán kialakul a megfejtés, aminek örömétől nem fosztlak meg. Csak egy tanács, vizsgáld meg a vakvágányoknak látszó pályarészeket (pl. a 32,32 és a 35,4 koordináta pontokon).

Összegezve, a játék nagyon jó, könnyen játszható. A grafikája sokkal szebb mint, amit az ilyen jellegű stratégiai játékok (általában) nyújtanak. Mindenképpen ki kell próbálnod!

AMIGA 1200

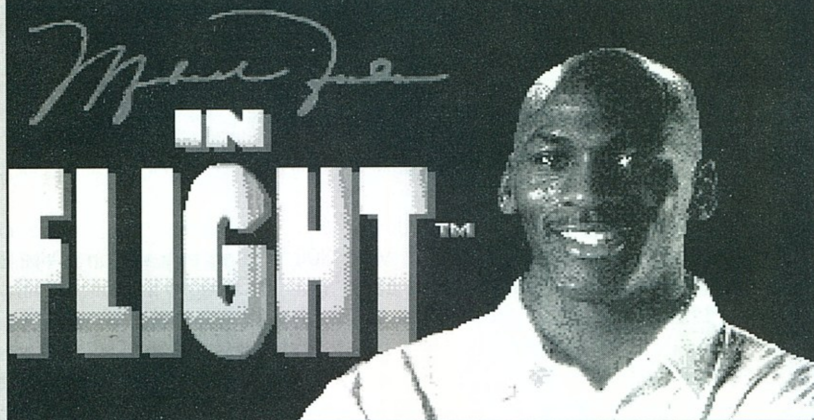
Természetesen az AGA verzió grafikája sokkal szebb, gyönyörű színárnyalatok, finomabban kidolgozott részletek teszik még vonzóbbá. A játék is gyorsabb, szóval cool.

Lily



TRANSARCTICA városok és árlista

VÁROS	KOORD	OIL	SALT	MEAT	FUR	DUNG	ALCOH	ANTI	ROD	FISH	PLANT	CAVI	GASO	RAIL	WOOD	LINE	MISSI
AMSTERDAM	(24,22)	8 5	5 2	- 18	- 60	- 12	14 10	- 50	- 10	- 12	17 10	- 8	- 30	- 2	- 25	- 10	- 30
ATHEN	(53,47)	- 20	- 13	10 5	- 22	- 12	- 35	- ..	- 50	4 3	- 45	3 1	- 30	- 2	- 55	- 10	49 30
BABYLON	(84,52)	- 20	- ..	- 18	10 5	5 3	- ..	- 50	- 10	- 12	17 10	3 1	- ..	- 2	- 25	- 10	- 30
COPENHAGEN	(35,13)	- 20	- 13	10 5	- 22	- 12	- 35	- 50	- 10	- 12	- 45	3 1	- 30	3 2	10 5	- 10	- 30
DJIRGALANF	(154,30)	- 60	- 13	- 18	10 5	- 12	- 35	15 8	- 10	4 3	- 65	- 8	12 8	- 2	- 25	- 10	- 30
GORKY	(85,11)	- 20	5 2	- 18	8 4	5 3	- 35	- 50	5 2	- 12	- 55	- 8	- 30	- 2	10 5	- 10	- 30
GRANADA	(13,48)	- 20	- 13	- 18	2 1	- 12	- 35	- 50	5 2	- 12	15 5	- 8	- 30	- 4	- ..	- 10	- 30
HELSINKI	(55, 2)	- ..	- 13	- 18	- 22	- 12	- 35	- 50	- 10	- ..	- 45	- 8	- 30	- 2	8 5	- 15	- 30
ISTANBUL	(63,42)	10 5	8 2	12 5	12 5	7 3	17 ..	- ..	8 3	6 3	- 45	5 3	- 30	4 2	- ..	20 10	48 30
KIEV	(65,24)	- 20	- 13	- 50	- 22	- 12	14 10	- 50	- 10	- 12	- 45	- 8	12 8	- 2	- 25	18 10	- 30
KRASNOJARSK	(156,12)	8 5	- 13	- 50	- 22	- 12	14 10	- 50	- 10	- 12	17 10	- 8	12 8	4 2	- 60	15 10	41 30
KUVAIT	(89,58)	8 ..	- 13	- 18	- 12	- 12	- 35	- 50	- 10	4 3	- 45	- 8	10 8	4 2	10 5	19 10	43 30
LONDON	(17,22)	- 20	- 13	10 5	- 22	- 12	- 50	- ..	5 2	4 3	20 10	- 8	- ..	- 2	- 25	- 10	- 30
MARRAKESH	(4,57)	- 20	- 13	- 18	- 22	5 3	- 35	- 50	- 10	- 12	- 50	- 8	12 8	4 2	- 25	- 10	- 30
< NOMADS >		- 20	- 13	- 18	- 22	- 12	- 35	20 10	- 10	- 12	- 45	- 8	- 30	- 2	- 25	- 10	- 30
PARIS	(25,28)	- 20	- 13	- 18	10 5	3 1	12 8	- 50	5 2	- 12	- 45	- 40	- 30	- 2	- 25	16 10	- 30
SARATOV	(86,23)	8 5	- 13	- 18	- 22	- 12	- 35	- 50	- 10	- 12	- 45	- 8	- 30	- 2	- 25	- 10	45 30
SEBASTOPOL	(69,34)	- 20	- 13	- 18	10 5	5 3	- 35	- 50	- 10	4 3	- 45	- 8	- 30	2 2	15 10	- 10	47 30
TAOUDENI	(10,68)	8 5	5 2	10 5	- 22	- 12	- 35	- 50	- 10	- 12	- 45	- 8	- 10	- 2	- 25	- 10	- 30
TIBESTI	(48,70)	6 3	5 2	- 18	- 22	5 3	- 80	- 50	- 10	- 40	- 60	- 8	12 8	- 2	- 25	- 10	- 30
TUNIS	(33,47)	8 5	5 2	- 18	- 22	- 12	- ..	- 50	- 10	- 12	- 45	3 1	- ..	5 3	- ..	- 10	- 30
TURIN	(29,36)	- 35	- 13	10 5	- 22	5 3	- 35	- 50	5 2	- 12	- 45	- 8	- 80	4 2	- 25	19 10	- 30



Gyakran előfordul, hogy a nagy szoftvercégek egy ismert politikust, sportolót, vagy egyéb személyiséget kérnek fel, hogy játékukat bemutassa, vagy éppenséggel szerepeljenek benne és nevüket adják hozzá. Nos, ez most sem történt másképpen az Electronic Arts új játékában. A játékban Michael Jordan (akinek a nevét gondolom még azoknak sem kell bemutatnom, akik nem ismerik a kosárlabda nagy neveit) szerepel, sőt aktívan közreműködött a játék elkészítésében, ugyanis minden mozgásfázisa digitalizált képként szerepel a játékban. A kialakult majdnem tökéletes mozgású animáció (főleg SVGA üzemmódban) nagyszerű játékra ad lehetőséget. Érdekesség az is, hogy a játék technikájának alapját a 3D-s repülőgépszimulátoroktól kölcsönözték a programozók. Jordan is tesztelte a játékot, hogy megfelelő legyen a kialakult alkotás, sőt a taktikák kidolgozásánál híres



edzőket is felkértek a közreműködésre. Természetesen Jordan ügyességét nem tudták a programozók nekünk ajándékozni, ez már rajtunk múlik.

A játék elején a főmenüben találjuk magunkat, ahol a következő opciók közül választhatunk:

- 3-ON-3 Exhibition
Gyakorlási lehetőség, melyben kipróbálhatjuk tudásunkat. A menüpont elején Ron Barr, az EA hivatalos sporttudósítója tájékoztat minket a játékról, és az előttünk álló nehézségekről. Ezután a program megmutatja az ellenfél csapatot, melyet ebben a pontban véletlenszerűen generál



a program. Ezután a saját csapatunk játékosait kell kiválasztanunk. Michael Jordan helye (point man) biztos a csapatban, ezért a másik három helyre választhatunk játékosokat a felkínáltakból. A jobb, illetve bal oldalra (Left, Right Wing) és a Bench pozícióra választhatunk embereket. A Bench pozíció elég fontos hely, mivel ezt a játékost menetközben lecserélhetjük. A kis táblácskákon a játékos nevét, becenevét, magasságát, súlyát, illetve egy rövid jellemzést láthatunk.

Ha sikerült kiválasztanunk a csapatunkat, akkor egy Options menü jelenik meg. A következőket állíthatjuk be:

- Game Lenght (default=2 perces negyedek)
A negyedek hosszát állíthatjuk be. 2, 5, 6 vagy 12 perces negyedeket választhatunk. Természetesen az a csapat nyeri a játékot, akinek a negyedik negyed végére a legtöbb pontot sikerül összegyűjtenie.

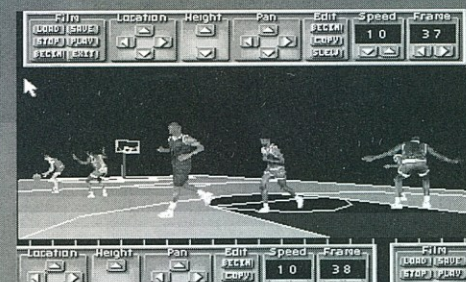
- Winner's Outs (default=no)
Egy érdekes beállítási lehetőség. Az utcai kosarasoknál megszokott dolog az, hogy ha valamelyik csapat kosarat dob, akkor nála marad a labda. Ha itt Yes-t állítunk be, akkor e szerint történik a játékban a labda kezelése, egyébként pedig a normál kosárlabda szabályai.

- Difficulty (default=pro)
A játék nehézségét tudjuk szabályozni. A leggyengébb fokozattól kezdve (Street Ball), a közepesen (College) át egészen a profi (Pro) szintig gyakorolhatunk játékosainkkal. A különböző szintekben a következőkre számíthatunk:
- *Street Ball:* nagyon könnyű dolog, az ellenségeink egyáltalán nem agresszívak, teljesen védekező taktikát alkalmaznak velünk szemben.
- *College:* a következő szint, mely a középső szintet képviseli. Az ellenfelek egy kicsit keményebbek már, sokkal jobban hajtanak mint Street Ball esetén.
- *Pro:* csak profiknak ajánlott beállítás. Az ellenfelek ördögi ügyességgel rendelkeznek, csak kiváló csapattal érdemes itt próbálkozni.

- Fouls (default=yes)
Kétfajta hiba létezik a kosárlabda szempontjából:
- *Charging:* támadó hiba, az, amikor a támadó belerohan a védő játékosba.
- *Personal Foul:* védekező hiba, a védőjátékos szabálytalan módon próbálja feltartani a felé igyekvő támadó játékost.
A program kétféleképpen tudja értelmezni a hibákat. Ha ez az opció be van kapcsolva, akkor a program figyelembe veszi a hibákat, míg kikapcsolt állapotban nem számítanak a hibák.

- Music (default=on)
A zene ki, illetve bekapcsolására szolgál.

- Sound (default=on)
A hanghatások kapcsolgatására szolgál



(egyébként játék közben az S billentyűvel lehet ugyanezt megtenni).

- Join the Action (default=yes)
A sérülések kihatását állíthatjuk be. Ha be van kapcsolva az opció és megsérülünk, akkor tovább játszhatunk. Ha viszont No áll az opciónál, akkor a sérülés után a kispadon találjuk magunkat, és a különböző kameraállásokból kísérhetjük figyelemmel a játékot.

Ezzel véget is értek az opciók melyeket beállíthatunk, a játék következik ezután.

A játékban az embereinket 4 fajta játékmód szerint irányíthatjuk:

- **Play 1:** A hagyományos labdakezelési mód. Jordan lepasszolja a labdát a jobb oldali játékosnak, aki magára vonja a bal oldali védők figyelmét is. Eközben Jordan is a jobb oldal felé fut, ő is besegít az elterelő műveletekbe. Mindezek mellett a bal oldali játékos akadálytalanul kereshet magának jó pozíciót, és a jobb oldali játékos lepasszolja neki a labdát a megmozdulás befejezése képpen.

- **Play 2:** Jordan leadja a labdát a jobb oldali játékosnak, és vele együtt megpróbálja átadni a védőjét is a jobb szárnynak. Mindezek közben a bal oldali játékos visszafelé mozdul a pályán. Jordan befelé fut a kosár felé, és amikor eléri a megfelelő pozíciót, akkor a jobb oldali játékos visszapasszolja Jordannak a labdát.

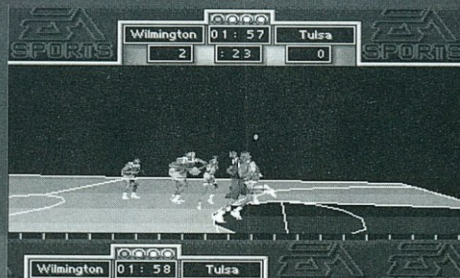


- **Play 3:** Amikor a játékosok elérték a pozíciójukat, akkor Jordan lepasszolja a labdát a jobb szárnynak, aki rögtön vissza is dobja neki. A bal oldali játékos keresztül fut a képernyőn, és magával viszi a jobb oldali védőt. A jobb oldali játékos ugyanezt próbálja megtenni. Amikor a jobb oldal felszabadul, akkor Jordan passzolja neki egy sima átadással a labdát.

- **Play 4:** Mindenki az alacsony pozíciójú helyekre szalad, kivéve Jordant, aki a bal oldali játékosnak passzolja le a labdát, aki már az alacsony pozíciójú helyen áll. A bal oldali játékos elvonja a jobb oldal védelmét, amely után a jobb oldal Jordannal közreműködve beviszi a labdát.

A játékban a H billentyű lenyomásával kérhetünk egy help képernyőt, mely a használható billentyű kombinációkat mutatja meg. Lehetőségünk van a kamera ide-oda mozgatására, közelítésre-távolításra. Ha zavar minket játék közben a felső kijelző képernyő (mely a csapatok nevét, az elért pontok számát, az órákat és a periódus indikátort tartalmazza), akkor ezt az F billentyűvel lekapcsolhatjuk, így csak néhány számként takarja a képernyőt. A félidőben és a meccs végén egy kis statisztikát láthatunk az elért eredményekről.

Ha a 3-ON-3 Tornament valamelyik menüpontját választjuk ki, akkor lényegében



a már leírtakhoz hasonló játékba jutunk. A különbség mindössze annyi lesz, hogy mivel körmérkőzéseket kell játszanunk, ezért néhány dolog megváltozik. A program kijelzi a körmérkőzések beosztását és a meccsek utáni állapotot, a nyert, illetve a vesztett meccsek számát.

A játékban az R gomb lenyomása után felvételeket készíthetünk a játékról. Szabadon kiválaszthatjuk azt, hogy mely kameraállásból készítjük a felvételt, illetve a sebességet is beállíthatjuk. Ha megfelel a film, akkor elmenthetjük. Ha később meg akarjuk nézni ezeket a filmeket, akkor a főmenüben a Highlight Film menüpontot kell kiválasztanunk.



A betöltődő képernyő a következő részekből áll:

- **Film Box**
A szokásos file műveleteket tehetjük itt meg, illetve a betöltött filmet itt indíthatjuk el, állíthatjuk meg stb.

- **Location**
Nagyon hasznos rész. Segítségével a kamera pozícióját állíthatjuk át egy tetszőleges pozícióba. A négy irányba mutató nyilak segítségével mindenfajta változtatást könnyedén végrehajthatunk.

- **Height**
A nézőpont (kamera) magasságát változtathatjuk meg.

- **Pan**
Szintén a kamera mozgását állítja be, azonban mindezt a film haladása közben.

- **Edit Box**
Az itt található 3 ikon segítségével egyszerű editálási funkciókat hajthatunk végre a betöltött filmen.

- **Speed Box**
Nagyon lényeges ugyebár az is, hogy milyen sebességgel történjen a film lejátszása. Nos, ezt is beállíthatjuk itt.

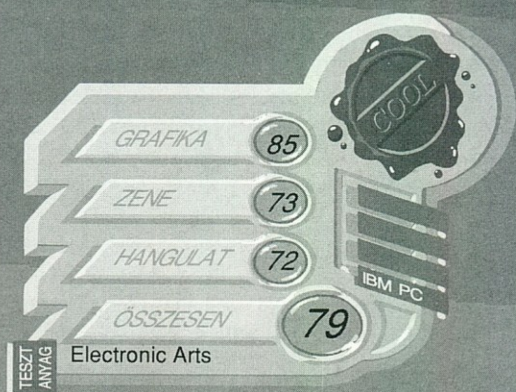
- **Frame Box**
Amikor új kamera beállításokat akarunk



megtenni, akkor nagy szükségünk lehet erre a menüpontra.

Ennyi lett volna a Jordan in Flight ismertetése. A meglepő új technika remélhetőleg meghozza a jól végzett munka gyümölcsét, és az Electronic Arts ismét egy nagyszerű szoftverrel gyarapodhat.

Bear™



DARKSEED

H. R. Giger, Aliens, Darkseed!

Három fogalom, amely lassan egyet jelent az igényes borzongással. Az Alien volt az első magyar, mozi Horror-Sci-Fi, amelyet aztán szép lassan követtek társai. A filmet Giger lényei népesítették be, vitték sikerre. A sejtelmes hangulatok, a félelmetesen kidolgozott idegen lényeknek valóságérzetet adtak - így lett az első film oly nagyszerű és oly "idegen" a saját műfajában is.

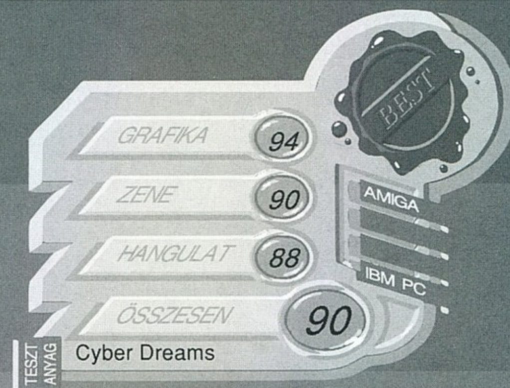
Giger képeinek vázlatai megelevenedtek a filmkockákon, a szereplők és filmgyárak kelléktárában megjelentek szürrealista álmai a világról.

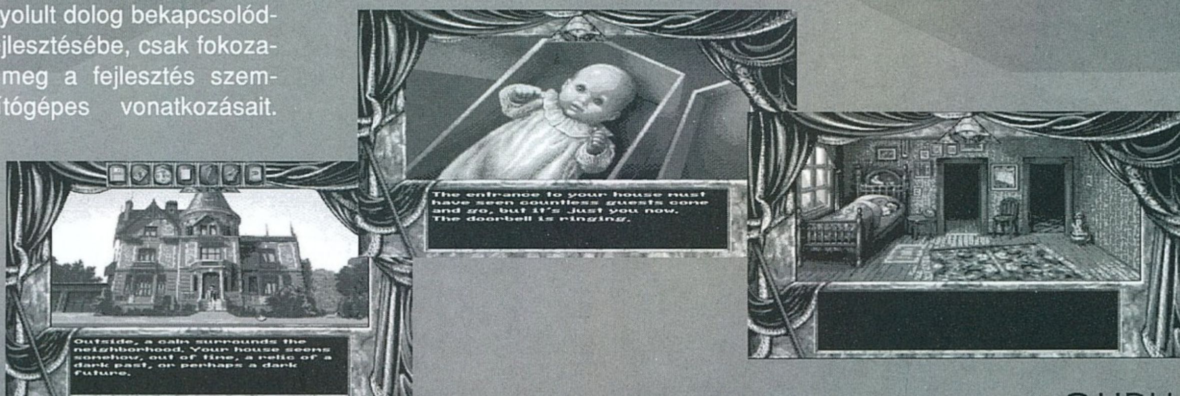
"Sokféle médiával dolgoztam már együtt - nyilatkozta a festő -, de a Cyberdreams felkérése mégis váratlanul ért. Alapvetően tollal és ecsettel dolgozom, de bármely média képes művészeti érzéseket, hangulatokat közvetíteni. Ezt bizonyítja a Darkseed is. A Cyberdreams-sel elkészített közös munkánk egy új világ felfedezését hozta számomra. Ezt a világot alig ismertem, de rendkívül érdekesnek tűnt. Nem volt túl bonyolult dolog bekapcsolódni a Darkseed fejlesztésébe, csak fokozatosan értettem meg a fejlesztés szempontjait, számítógépes vonatkozásait. Mint művész, kissé szkeptikusan vártam a grafikai minőség megvalósulását, de amikor a Cyberdreams eljött az otthonomba és a saját számítógépemen mutatta meg a saját műveimet - nagyon meglepődtem. Csak annyit tudtam mondani - mivel a képeim szinte semmit sem vesztettek hangulatukból -, hogy csodálatos.
Számomra ez a kísérlet láthatóvá tette, hogy egy új típusú interaktív média alakult ki - a számítógép!"

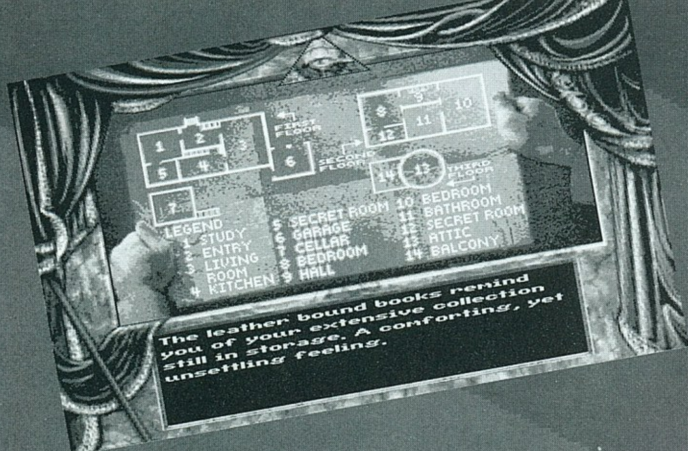
Néhány szó a játékról, annak apropójából, hogy megjelent az Amiga verzió. Hónapokkal ezelőtt hírt adtunk a program megjelenéséről PC-n. Akkor is nagy sikert aratott ez a fantasztikus atmoszférájú játék. Az Amiga verzió 320x400 interlace felbontással, 16 színben készült el. A játék igazán csodálatos, félelmetes légkörét a zene és a hangeffektusok is emelik. Igényes, jó programozási munka látszik rajta, nem kell percenként a disk csereberevel kiesnünk a hangulatból. A fantáziánk elkalandozását olyan effektusok is segítik, mint a gyerek-alien metamorfózis. Egyszerűen félelmetes már maga a ház, ahol kezdődnek kalandjaink. A falakat Giger képei díszítik. Talányos rejtek ajtók, megfakult üzenetek vezetik keresztül a játékost a saját félelmeivel kiegészített kalandon. De nem egyszerű kaland, borzongás ez, gondosan felépített, szinte pszihológiai tökéletességgel kidolgozott program remekmű, amely állandóan cselekvésre, interaktív lépésekre készteti, kényszeríti a gép előtt ülőt.
Szinte versenyfutás a rohanó idővel amely, most mintha még az átlagosnál is jobban ellenünk dolgozna.

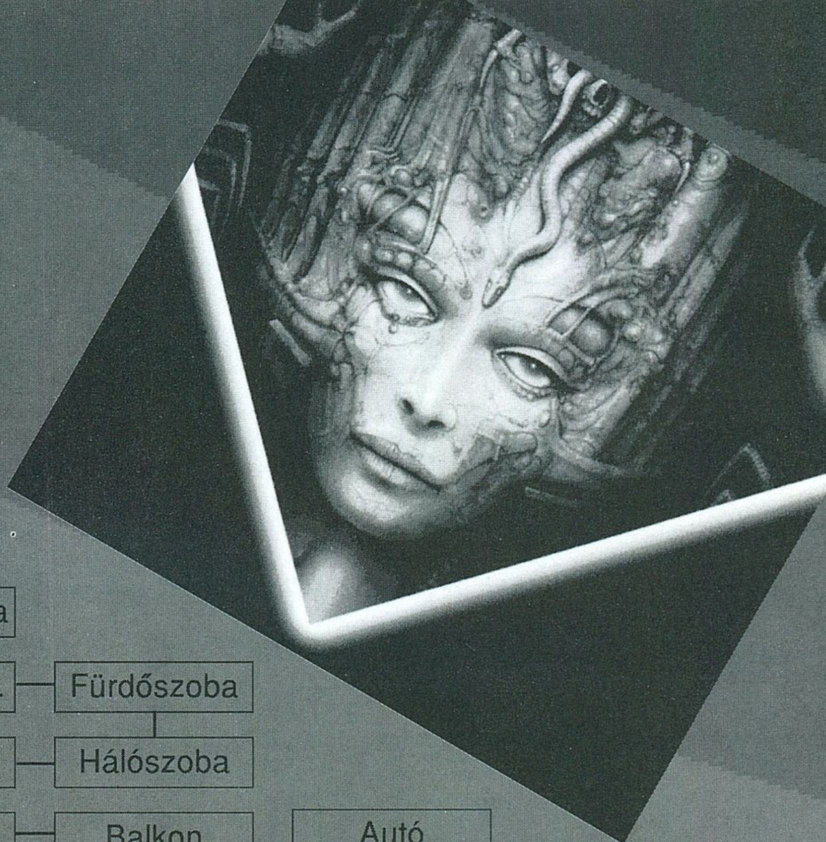
A helyszínek két alapvető létsíkban helyezkednek el. A következő oldalon találsz egy kis térképet, amely segít az eligazodásban, mindamellett, hogy egyes helyszínekre csak bizonyos tevékenységek elvégzése után juthatunk be. (Pl. láda elhúzása után, a balkonra stb.) Remélem hasznos segítség ez a számotokra, de ha egyéb információra is szükség lenne, írjátok meg kérdéseiteket a szerkesztőség címére!

Shy

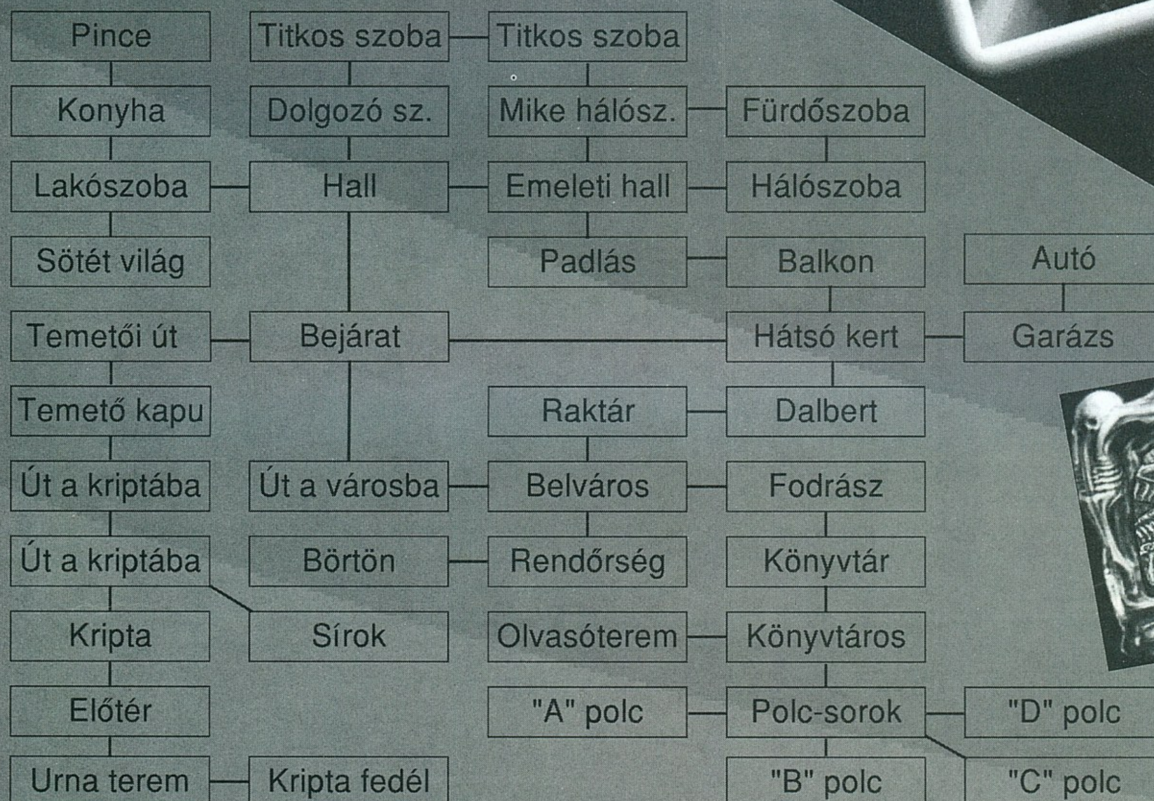






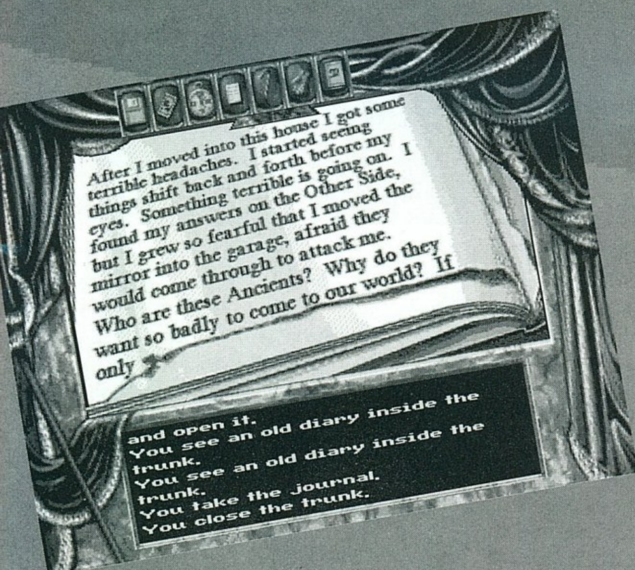


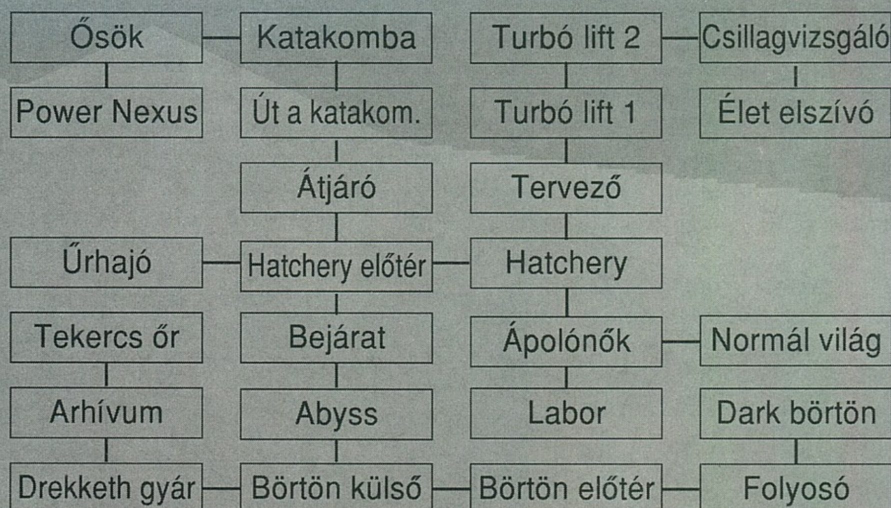
Normál Világ térkép





Sötét Világ térkép





EXODUS 3010

A DMI és a Demonware játékáról már közöltünk egy kis előzetest, most azért térünk vissza a témára, mert rengeteg amigás panaszkodott, hogy a játék nehézre sikeredett. Így help-line jelleggel leközöljük a játék vázlatát.

A legtöbb gond a találmányok kifejlesztése körül akadt. Mondanom sem kell, hogy a játék ezen része igényli a legtöbb kitartást, de úgy tűnik, ez hiányzik a legjobban olvasóink egy részéből.

Nem okozott problémát konzultálni néhány szakértővel, így az Amnesty Amigás programozója - "Jani" kérdésemre elmondta, hogy a játék néhány apróság figyelmen kívül hagyása esetén, gyakorlatilag nulla esélyt ad a játékosnak. Készségesen felajánlotta azonban hasznos tapasztalatait a végigjátszáshoz.
A GURU szerkesztői továbbra is számítanak a játékosok aktív segítségére, hiszen ha valaki elakad, nem jelenti azt, hogy az a probléma megoldhatatlan, csak éppen neki gondot okoz.

A találmányokhoz szükség van némi alapanyagra.

Probléma 1.
Honnan szerezzünk alapanyagot az űrben?

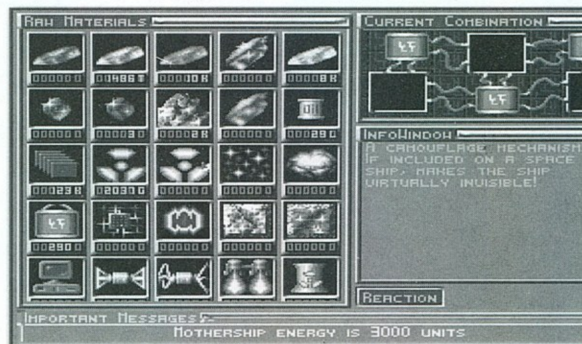
1. **Más létformáktól:**
   1.a Békés úton
   1.b egyéb úton
   1.c nem annyira békés módon

2. **Űrbázisokról**
verziói megegyeznek a 1.1 beszerzési metódussal.

3. **Meteorokból**
   3.a Kósza meteorokból
   3.b Összeütköző meteorokból, ha az egyiket szétlőjük
   3.c Beszélgető meteorokból

4. **Depok-ból**
   4.a X-0 depo-ból
   4.b small depo-ból (na onnan nem)

5. **Egyéb helyekről**



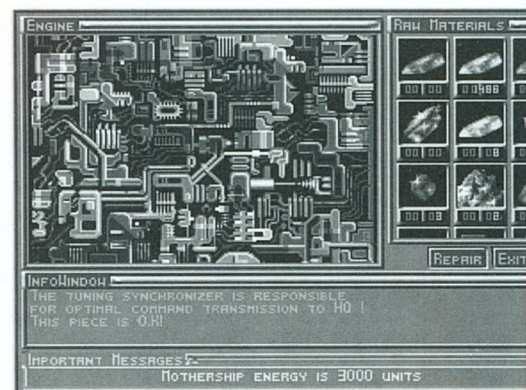
Még nem sok egyéb helyet fedeztünk fel. Némelyik találmány semmire sem jó! Pl. vizipisztoly, pingvin stb.

Lássuk a hasznosabbakat:

1. Red laser	- Laser + Rubin
2. Blue laser	- Red Laser + Frequency Changer
3. Robot	- Diamond + Sensor + Steel
4. Escape Capsule	- Computer + Sensor + Carbon
5. Frequency Changer	- Silver + Copper + NPH kristály
6. Parabola Antenna	- Silver + Copper + Sensor
7. Jamming Station	- Frequency Changer + Parabola antenna
8. Super Protection	- Protection Shield + Plutonium
9. Mega Protection	- Super Protection + Frequency Changer
10. MegaBlast	- Rakéta + Dinamit
11. Freeser	- Robot + Arany + Energy Changer
12. Guilding system	- Computer + Sensor + Saphir
13. Super Drone	- Drone + Guilding System

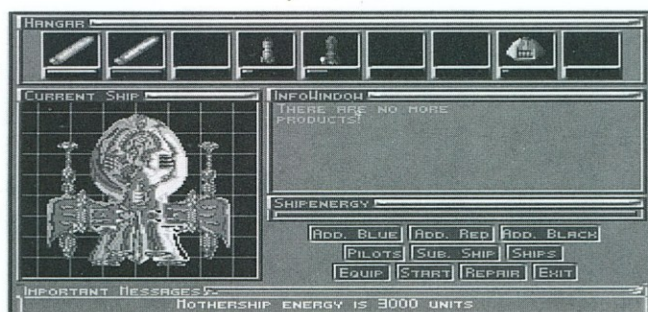
Javítás

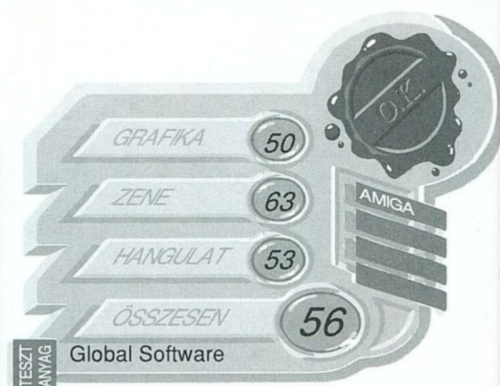
Photon Regulator	-	1 Blue ship raktárról
Air Cooler	-	levegő vagy vas
Scaler	-	Plutonium
Multisyncroniser	-	Freeser
Comm. adapter	-	Computer
Gigatronomator	-	Antianyag
Octaltetramator	-	levegő vagy Energy Changer



Ja és még egy trükk! Az X-0 Depo felszedés közbeni dermedés help segítségével és 10 perc várakozással elmulasztható (nem a program fagyott le!).

Jani és Shy





Son of Chuck

Chuck Rock (akit már megismerhettünk a Core jóvoltából) az első részben békésen éldegélt feleségével Opheliával. Született egy gyermekük is, kinek legjellemzőbb tulajdonsága az volt, hogy viselkedésében igencsak hasonlított apucira. Történt pedig, hogy a gaz és rossz Brick Jagger elrabolta apucit egy szép napon. Kisfia fogta az elemózsiás kosarát és a kis bunkóját s elindult megkeresni apucit.

A játék folytatása nagyon igényesre sikeredett, méltó a kor mászkálós játékaihoz. A szokásos menetet követi a játék felépítése, azaz néhány pálya végigküzdése után egy főszörnnyel találkozunk, mely elpusztítása ártékony hatással van a képernyőn látható cumisüvegre, mely az aktuális energiánkat jelzi. Ha ez elfogy, akkor bizony egy életünk bánja ezt. Találhatunk bonus pályákat is, melyeken bizonyos idő alatt kell mindenféle érdekes dolgot összegyűjtenünk.

Rengeteg barátunk akad a pályákon, lássunk néhányat közülük:

Reggie a sziklaevő:
Reggie kedvenc elfoglaltsága az, hogy az utunkba kerülő sziklákat felfalja, így egy kicsit megkönnyíti az előrehaladásunkat.

Maud a majom:
Maud nagyon szeret a köteleken himbálózni. Ő nem igazán segítőkész, de ha a közelben található banánt nekiadjuk, akkor ez sokkal jobban érdekli mint a kötél. Így tovább is juthatunk.

Hobbes a tigris:
Hobbes egy lusta állat, azonban ha egy kicsit megagyusztáljuk a bunkónkkal, akkor meglepő dolgokra képes. Segítségével hatalmasat tudunk ugrani.

Water Hydrant:
Leginkább egy nagy tűzcsapra emlékeztető valami, mely vízsugarat képes kibocsátani a rosszalkodó ellenfeleinkre.

A hangya menet:
A hangyasereg a képernyőn vándorol át. Tulajdonképpen semmit sem csinálnak, de azért ne bántsuk őket.

Susie a pók ugródeszkája:
Susie épített egy pár nagyszerű ugródeszkát, mely segítségünkre lehet a magasabb akadályok leküzdésében. Azonban vigyázzunk arra, hogy ne ugráljunk sokat, mert Susie megunja a dolgot és elfog minket.

Lucy a lift:
Lucy kényelmesen üldögél a talajon, egészen addig, míg ki nem gyullad a farka. Ekkor ijedtében nagyot ugrik, és ha mi éppen a fején állunk, akkor elősegít minket ahhoz, hogy magasabbra jussunk.

Thomas a teknős:
Ha Thomast egy kicsit megnoszogatjuk, akkor olyan helyeken kelhetünk át a hátán, ahol egyébként nem igazán sikerülne.

Természetesen rajtuk kívül még rengeteg teremtménnyel találkozhatunk a játékban, akik néha igen meglepően reagálnak közeledtünkre. A játék irányítása nagyon egyszerű, inkább csak arra térek ki, hogy felhívjam mindenki figyelmét a dinoszauruszokra, melyeken kényelmesen utazhatunk, valamint arra, hogy az időnként feltűnő villanyvezetékek és egyéb kötelek is alkalmasak a mászkálásra. Ahogy előrehaladunk a játékban úgy nehezedik a dolgunk, de hát ez gondolom mindenkinek természetes dolog. Ha legyőztük az utolsó főszörnyet, aki egy nagy robot, akkor mint egy színházi előadáson végignézhetjük a stáblistát, az összes kuruttyoló ugató, mutogató, pörgő és brekegő kis állatkát.

Bear

GRAFIKA	88
ZENE	90
HANGULAT	88
ÖSSZESEN	89

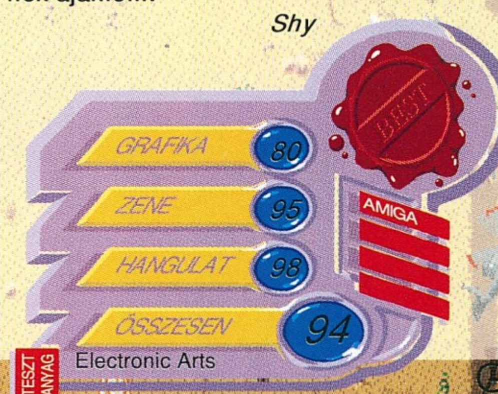
AMIGA

TESZT ANYAG — Core Design

DESERT STRIKE

Apokalipszis most!
Egyesek még emlékezhetnek Coppola félelmetes filmjére, amelyben a Wagner "Walkürök lovaglása/masírozása/bevonulása" dallamaira indul az Apache-ok támadása. Körülbelül ez az élmény ihlette az Electronic Arts fejlesztőit amikor elkészítették a Desert Strike Amiga verzióját.
42 Celsius árnyékban, tűző napsütés és Scudok. Siralmas állapotban a Perzsaöböl. A kis emírség (vajon melyik?) a terroristák kezén. A főgonosz Killbaba tábornok (nem rokona GülBaba nevezetű ismerősünknek) elfoglalta egységeivel a kis országot, és megerősített egységeivel fenygetést jelent a világ békére. Patriotokkal nem rendelkezünk, de ha adott feladatunkhoz egy jó joystick, akkor nem állhatnak utunkba Killbaba harci egységei. Tapadjunk tehát a piros gombra és Kill Killbaba! - esetleg Banzai! felkiáltással rontsunk ellenfeleinkre.
A feltételezett invázió vészesen emlékeztet a közelmúlt eseményeire. Beavatkozásunk jól indokolható nemzetközi érdekek miatt kívánatos.
Első lépésként Apache típusú (vitás kérdés - helikopter-szakértőink LHX és Apache keverékének tartják) gépeinkkel kell csapást mérnünk az ellenséges erőkre. Misszióink sokrétűek. Általában a küldetéseink nem csupán a pusztításban teljesednek ki, legtöbbször a megoldásokhoz használnunk kell az ellenségtől szerzett információkat.
Az első küldetéseinkben hamar észrevesszük, hogy ez nem egy egyszerű lövöldözős játék. Mint látható, még én is beleszerettem - ennek csak egy oka lehet - itt csak jó stratégiával győzhetünk. Folyamatosan figyelnünk kell a fegyver és üzemanyag mennyiségünket. Harci erőnket maximálisan a célpontok ellen koncentrálva, keresztül verekedhetjük magunkat a legdurvább ellenséges egységeken is. A játék remekül játszható, a küldetések folyamatosan követhetők, sok magyarázatra nem szorulnak. A fegyverek között (Gun - gépágyú, Hydra - könnyűrakéta, Hellfire - nehézrakéta) Space segítségével választhatunk.
Az F10 hatására beléphetünk a kezelő és ellenőrző képernyőbe.
Egy-két tipp a játékhoz:
1. Legyünk nagyon óvatosak, de módszeresek.
2. Takarékoskodjunk a fegyverzettel és üzemanyaggal.
3. Tanuljuk meg az Action Replay kártya kezelését.
4. Cseréljünk fejlettebb létformákkal pályakódokat.
5. Ne lőjük halomra saját embereinket és ellenségeink fontosabb tagjait.
6. A célpontokra koncentráljuk tűzerőnket, ne mindenféle egyébre.
7. Ha valami nem lő vissza, adjunk neki a gépágyúval.
8. Ha valami visszalő, ne sajnáljuk tőle a rakétákat.
9. Az épületek is rejthetnek érdekes dolgokat.
10. A megmentett embereink arányában javítják gépünket.
Egyetlen hibája, hogy nincs mentési lehetőségünk a játékban.
Álljon itt segítségként a második pálya kódja: TQJRLOS
Amíg a Perzsa-öböl forrong, úgy tűnik mindig témaként szolgál a stratégiai és Shoot'-em-up játékokhoz. Az azonban szinte teljesen bizonyos, hogy régen készült ilyen jó átirat Amigára. Super Nintendo és Mega Drive verzió sikere után, most a mi szívünket is megdobogtatja a játék öröme.
A kellemes zene és az átvezetések hatásosan segítik a játék sikerét. Mindenkinek ajánlom.

Shy



1.RADAR SITES RADAR AS-152A ARMOR: 100	AAA AAA 30 MM ARMOR: 50 POWER: 20	1.U.N. INSPECTORS UNITED NATIONS INSPECTORS SEARCHING FOR MADMAN'S NUCLEAR PLANS
2.POWER STATION POWER STATION 100 MEGAWATT ARMOR: 400	MIA'S U.S. TROOPS MISSING IN ACTION	2.BIOLOG.WEAPONS BIOLOGICAL WEAPONS FACTORY ARMOR: 200
3.AIR FIELDS MILITARY AIR FIELD	FUEL DRUMS FUEL DRUM CONTAINS: 100 GALLONS OF FUEL	3.MISSILE SILOS UNDERGROUND ICBM MISSILES AIMED AT WESTERN TARGETS ARMOR: 200
4.COMMAND CENTERS COMMAND CENTER ARMOR: 250	LANDING ZONE LANDING ZONE	4.LOST AT SEA PILOTS LOST AT SEA
5.SECRET AGENT SECRET INTELLIGENCE AGENT	2.JAIL BREAK JAIL BREAK IN TOWNS ARMOR: 150	6.MADMAN'S YACHT MADMAN'S PRIVATE YACHT ARMOR: 100
VDA M3VDA 20MM CANNON ARMOR: 100 POWER: 25	4.CHEMICAL WEAPONS CHEMICAL WEAPONS PLANT ARMOR: 300	8.EMBASSY RESCUE AMERICAN EMBASSY BUILDING UNDER SIEGE
RAPIER RAPIER SAM, ARMOR: 75 POWER: 100	5.SCUD LAUNCHERS SCUD MISSILE LAUNCHERS RANGE: 500 MILES WARHEAD: CONVENTIONAL OR CHEMICAL	M48 M48 MOBILE SAM LAUNCHER ARMOR: 200 POWER: 100
6.POW CAMP PRISONER OF WAR CAMP ARMOR: 100	ZSU ZSU-23-4 23MM CANNON ARMOR: 150 POWER: 40	



Az Electronic Arts halad a korral. Ennek több jele is van. Az első az, hogy készítettek egy Ray-tracing elemeket tartalmazó lövöldözős-stratégiai játékot. A második, hogy a program intro olyan tecnikát alkalmaz, amely nagyon feldobja a játékot és sajnos általam ismeretlen formátum, így ebből a gyönyörű képeket most nem tudom megmutatni.

Az előtörténet szokványos. Jött egy meteor, amelyről gonosz idegen létfomák keveredtek a földre, atomháború stb.. Ekkor az emberek megépítették a saját harci robotjaikat. Felvették a világ 10 pontján a harcot az ellenséggel. Súlyos harcok lángoltak fel.

Ebben a szituációban kell megkezdenünk tevékenységünket, mint egységparancsnok. Nem könnyű a feladat, de a kitartó, hősies csapataink a végsőkig küzdenek. Azonban a stratégia fontos szempont a végső nagy csatákban. Gyakorlatilag már csak 10 válsággócot kell felszámolnunk.

Sajnos különböző erősségű egységek támadnak csapatainkra és néha a fron tális támadás egyenlő az öngyilkossággal. Nem árt alkalmazni a taktikai képességünket.

A játék maga érdekes, de sokaknak nem tetszik kicsi látószöge miatt. Ha beszállunk egy harci egység vezérlőjébe, sajnos valóban kicsinyke ellenfeleket láthatunk és ha már jobban látszanak, teljes tűzerővel megkezdik eliminálásunkat. Mindezek ellenére a játék megragadja az embert és nehéz abbanhagyni. A missziók különbö-

XENOBOTS

ző jellege is segíti a játék gördülékenységét.

Arra gondoltam, hogy a droidok ismerete nagyon hasznos a taktikai megfontolások miatt. A leghasználhatóbbnak a Humanoid tünt, bár a rakétákkal jobban lehetett irtani az ellenséges Scorpiókat, így a lassan kocogó rendszertelepítők is nagy haszonnal vethetők be.

A Scout nevéhez hűen a felderítés eszköze, nem érdemes az ellenfelek közé küldeni, mert így igen hamar lejár a szavatossága. A magassága állítható, így jobban leselkedhetünk ellenségeinkre.

Néhány információ a droidokról

A Humanoid

UNIT REVIEW

UNIT DESCRIPTION
THE SCORPION XENOBOT IS A LARGE, SLOW MOVING CARGO CARRIER. ITS PRINCIPLE USE IS THE DEPLOYMENT AND MAINTENANCE OF THE NET. THE CARGO BAY WHICH OCCUPIES THE PRIMARY HULL CAN HOLD UP TO 12 NET RELAYS. THE ON-BOARD TECH CAN PERFORM CERTAIN RELAY REPAIRS IN THE FIELD.

PHYSICAL SPECS
HEIGHT TO TAIL:22 METERS
HEIGHT MAIN HULL:14.5 METERS
WIDTH:30 METERS
LENGTH:36 METERS
STD SPEED:48 KM/HR
MAX SPEED:80 KM/HR
TURN RATE:361/SEC
CREW: 1 PILOT, 1 TECHNICIAN

ARMAMENT
PRIMARY:DUAL RAPID-FIRE CANNONS
HOMING MISSILE
DEFENSIVE:SPARKLE CLOAK
PROXIMITY MINES
ALARM BUOYS
ECM BUOYS

Magassága	: 18 m
Frontszélessége	: 10.5 m
Szélessége	: 11.5 m
Standard sebesség	: 48 km/óra
Maximális sebesség	: 80 km/óra
Maximális fordulás	: 36°/sec
Támadó fegyverzet	: Seeker
	:Plasma ágyu
Védő fegyverzet	: Sparkle Cloak
	: ECM system
Személyzet	: 1 fő

The NET Builder (Scorpion)

UNIT REVIEW

UNIT DESCRIPTION
THE SCOUT XENOBOT IS DESIGNED FOR RECONNAISANCE. LIGHTLY ARMED BUT FAST AND ENERGY EFFICIENT. IT IS IDEAL FOR SCOUTING AWAY FROM THE NET. IT HAS THE UNIQUE ABILITY TO RAISE OR LOWER ITS PROFILE WHEN NOT MOVING AND HAS AN IMPRESSIVE ARRAY OF DEFENSIVE WEAPONS.

PHYSICAL SPECS
STD HEIGHT: 15 METERS
MAX HEIGHT: 18.5 METERS
MIN HEIGHT: 12 METERS
WIDTH: 11.5 METERS
LENGTH: 13 METERS
STD SPEED: 72 KM/HR
MAX SPEED: 95 KM/HR
TURN RATE: 721/SEC
CREW: 1 PILOT

ARMAMENT
PRIMARY: SMALL CANNON
SEEKER
DEFENSIVE: SPARKLE CLOAK
ON-BOARD ECM
PROXIMITY MINES
ECM BUOYS
ALARM BUOYS
EMI DECOYS

Magassága	: 22 m
Frontszélesség	: 30 m
Szélesség	: 36 m
Standard sebesség	
	:48 km/óra üresen
	19 km/óra megrakottan
Maximális sebesség	: +20%
Maximális fordulás	: 6°/s
Támadó fegyverzet	:
	Dual Rapid Fire Cannon
	Célkövető rakéták
Védő fegyverek	: Aknák
	: Sparkle Cloak
	: Riasztórendszer
	: ECM és EMI
Cargo	: 12 hálózat rendszer
Személyzet	: 1 pilóta, 1 technikus

The Scout

UNIT REVIEW

UNIT DESCRIPTION
THE SCOUT XENOBOT IS DESIGNED FOR RECONNAISANCE. LIGHTLY ARMED BUT FAST AND ENERGY EFFICIENT. IT IS IDEAL FOR SCOUTING AWAY FROM THE NET. IT HAS THE UNIQUE ABILITY TO RAISE OR LOWER ITS PROFILE WHEN NOT MOVING AND HAS AN IMPRESSIVE ARRAY OF DEFENSIVE WEAPONS.

PHYSICAL SPECS
STD HEIGHT: 15 METERS
MAX HEIGHT: 18.5 METERS
MIN HEIGHT: 12 METERS
WIDTH: 11.5 METERS
LENGTH: 13 METERS
STD SPEED: 72 KM/HR
MAX SPEED: 95 KM/HR
TURN RATE: 721/SEC
CREW: 1 PILOT

ARMAMENT
PRIMARY: SMALL CANNON
SEEKER
DEFENSIVE: SPARKLE CLOAK
ON-BOARD ECM
PROXIMITY MINES
ECM BUOYS
ALARM BUOYS
EMI DECOYS

Maximum magasság	: 19 m
Frontszélesség	: 11.5 m
Szélesség	: 13 m
Standard sebesség	: 72 km/óra
Maximum sebesség	: 95 km/óra
Maximum fordulás	: 72°/sec
Támadó fegyver	: Small Cannon
	Seeker
Védő fegyverzet	: ECM
	Sparkle Cloak
	Aknák
	ECM és EMI
	Alarm rendszer
Személyzet	: 1 pilóta

Ezek a technikai paraméterek jellemzik a harci egységeinket. Nem marad más hátra, minnt kitapasztalni harci erejüket, állóképességüket és az ellenség sorai ellen vezetni őket.
A billentyűk némelyikét csak a gépkönyv



ben fedeztem fel, pedig igen hasznos lehet, harcközben a helyes ismeretük.

Irányítóterem

ALT-Q - váltás a térképre
F1 - Pause
TAB - Következő egység
ALT-TAB - Előző egység
F2 - Felszerelni az egységet
F3 - Visszarendelni az egységet
1 - csökkenteni a NET power-t
2 - növelni a NET power-t
3 -csökkenteni a javító kapacitást
4 - növelni a javító kapacitást
5 - csökkenteni a gyártást
6 - növelni a gyártást
B - térkép módban megmutatja az aknákat stb.
N - térkép módban megmutatja a hálózatot
G - bekapcsolja a Grid-et
U - Megmutatja az egységeket
+ - Zoom
- - Unzoom
C - Kommunikációs képernyő
M - Taktikai képernyő
O - Misszió parancsok
R - Ellenőrző kamera
S - Az egység státusza

Térképszoba

ALT-Q - Exit
TAB - Választható küldetések
N - új játék
R - egység áttekintés
P, Space - aktuális játék

A térképszobában tárolja a program a bevetéseink helyét, ellenségeink aktivitását. A még létező aktív ellenállási pontokat a misszió befejezésekor szabad sorrendben támadhatjuk

Egység vezérlők

ESC , ALT-Q - Irányió terem
F1 - pause
TAB - következő egység
V - Visual-képernyő
M - térkép
T - hőkép
Z-X - forgatás jobbra-balra
Y - hátra nézni
+/- - zoom
Fel nyíl - gyorsít
Le nyíl - lassít
bal nyíl - balra fordul
jobb nyíl - jobbra fordul
. - megállás
F2 - váltás manuálra
F3 - automatára
F4 - Autopilot programváltó
F5 - első fegyver aktív
F6 -második fegyver
Space- tűz
F7 - Rakéta elhárító
F8- füstVédőernyő
1 - akna telepítés
2 - ECM rendszer telepítés
3 -Riasztó rendszer telepítés
4 - EMI rendszer telepítés
A - Automata célkeresés
R - Célbefogás
L - jelfogó beállítás

D - ledobni a rakományt
C - javítani a rakományt
E - mozgás magas profillal (felderítés)
Q - mozgás alacsony profillal
W - standard profil
S - status

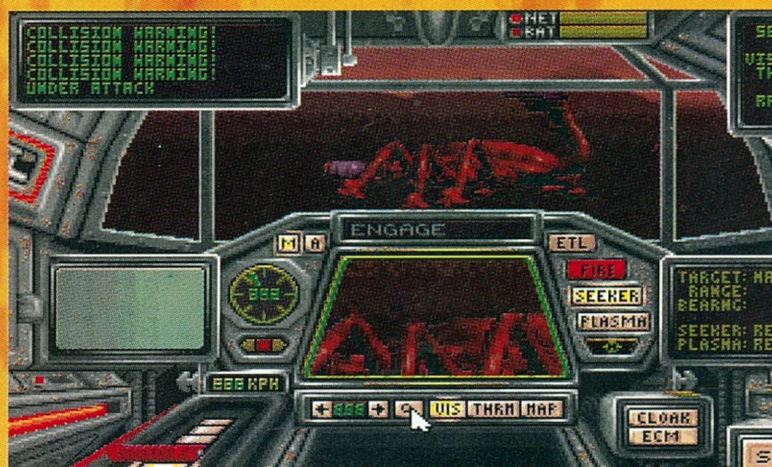
Az irányításunk alá vont egységek megkezdték a bolygó felszabadítását, gyönyörű átvezető képek mutatják győzelmeinket és esetleges bukásunkat.

A Xenobots az első új tipusú akció játék, amely kihasználja a legújabb grafikai-technológiát, a ray-tracing elemeket. Reméljük ennek a technikának az elterjedése nem várat már sokat magára.

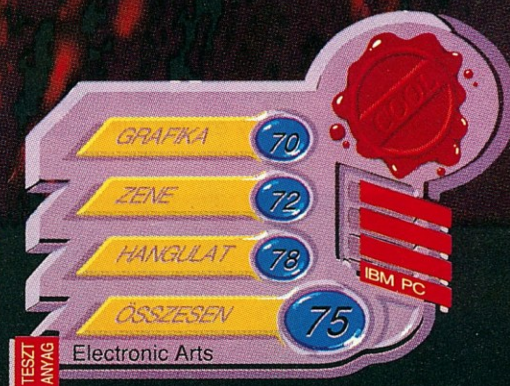
Az első kisérlet nem rossz, de szerintem a követők már sokkal játszhatóbb, élvezhetőbb Xenobots-okat készítenek.

Mindezen kritika ellenére ajánlom mindenkinek, aki szereti a stratégia és az akció kellemes keverékét.

Shy







DOGFIGHT

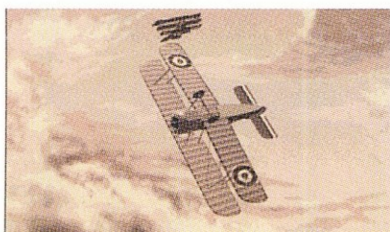
Jones éppen a fekete repülőskesztyűjét húzta fel. Ismét egy új küldetés áll előtte, amivel be kell bizonyítania, hogy nem véletlenűl Milli-Vanilli-Chilli-Willy a hívójele. Tegnap épp a Top Gunt nézte (már tizennegyedszerre), és érezte a bizsergést a lábától az ujja hegyéig. Ezt akkor szokta érezni, amikor a befogott célpont felé útjára engedi a sidewindert. Lassan lépdelt a kifutópályán, a csizmája talpán keresztűl isérezte a forró beton melegét.

Hajtóművek....felszállás. Jones hátradőlt, és arra gondolt, hogy ez a művelet milyen unalmas dolog. Az adrenalin szintje most normális volt, de megszállottan kereste az olyan szituációkat, amikor elvárhatta, hogy a szíve az összes artériájából kipumpálhassa ezt a hyperaktív kábítószert.
Az egész egy rohadt olajkút miatt van, ami az ellenséget látja el üzemanyaggal- a U.S. Airforce kész volt kihúzni a dugót.

"Cooler than the coolest, and you loose the loosers" mormogta Jones magában. Azon tűnődött, hogy ez egy Clint Eastwood filmből van-e, vagy ő találta ki? Úton volt...
Az oldalsó ablakon kinézve egy repülő tárgyat látott, ami alig volt nagyobb mint egy sas, amely szteroidokat szedett. A radaron nem látszódott, de poénosan nézett ki, és Jones szerette a humoros dolgokat.
Ahogy közelebb ért, azon kezdett el tűnődni, hogy az idegei játszanak-e vele, vagy talán csak túl sötét lenne a szemüvege? Valójában egy régi bi-plane volt, és ahogy ki tudta venni, valami furcsa neve volt - Sorry és egy teve, vagy valami hasonló. Egy nagy első világháborús gép.
Ahogy a gép közeledett ki, tudta venni a pilóta kendőjét és hallotta az öreg Vickergéppuskák ugatását. Megpróbálta befogni a rakétáival, de minden hiábavaló volt. Nem volt mit befogni.
Lefelé, mikor kinyíltak az ejtőernyői, jobban megnézte magának a kis gépet, ami melette körözött. Ahogy a veterán közelebb jött, a legrosszabb balsejtelmei is valóra váltak - egy Snoopy lőtte le!

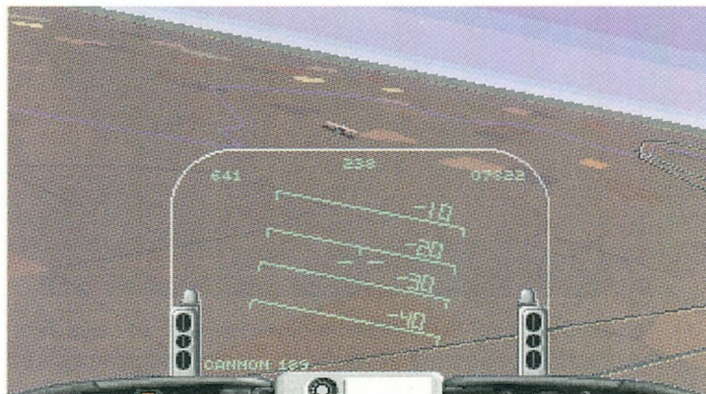
Dogfight!

Nagyon sajnálom, hosszúra sikerült a bevezető. De ez a kis történet nagyon kifejező - erről szól ugyanis a Dogfight. Végy tizenkét gépet hat történelmi korból, majd engedd össze őket. Ki fog nyerni? A két világháborúból, a koreai, a vietnámi, a falklandi és egy jövőbeli syriai háborúból két-két gépet választottak ki, amelyekkel repülhetsz.
Amint azt a szokásos Microprose játékokból már megismerhettük, rajtad áll, hogy pilótát tervezhess, és biztosítsd a sikeres karrierjét. A pilótánk ezekután gépet, majd háborús helyszínt választhat. Azt is mi döntjük el, hogy melyik oldalon harcolunk. Ezek után jön az eligazítás: ha te vagy a támadó (pl. a németekkel Anglia ellen), kevés célpontod van, amit elpusztíthatsz. Ha védő vagy, ugyanazokat a célpontokat kell megvédened. Milyen érdekes! Éljen! Ha ez túl brutálisan hangzik, ne aggódj - minden gép vadászgép, így nem kell izgulnod a békés civilek miatt - ez vadászidény, ahogy a cím is hirdeti.







De ne aggódj, nem vagy egyedül. A játék kezdetekor van egy pár géped és pilótád, különböző missziókra küldheted őket. Amikor kilőtték a többieket, már neked kell felszállnod.

Emelj fel minket, ahová tartozunk...

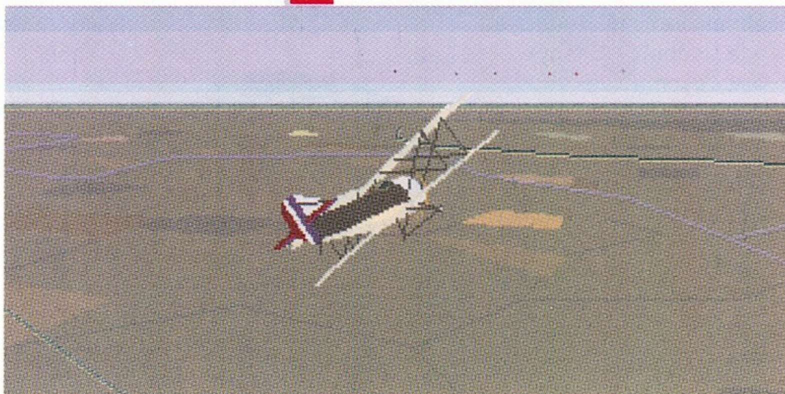


A gépek különbözőek - legalábbis ezt írja a kézikönyv. Természetesen nem találsz Sidewindert egy Fokkeron, és a Spitfire sem tud vertikálisan felszállni egy anyahajóról. De ha ránézel a műszerfalra, legalább nem kell annyi gombot fejben tartani, nem kell annyi billentyűzetet kezelni. Általában a joystickra, a gázkarra és a géppuskádra kell figyelned. A fejlettebb gépeknél van csűrőlap, fék, valamint egy pár rakéta. Az irányítása borzasztó, ha nincs egy jó PC-s joystick-od. Egy F-16 vagy más nagy gép vezetése olyan, mintha egy kacsát irányítanál, amelynek lyuk van a bal szárnyában - talán ittak a pilóták...

A hangeffektek elszomorítóak és a játék hangulatának a rovására megy. Ha nincsen hangkártyád, azt se tudod, hogy lőnek-e rád, vagy nem. Ezt úgy lehet a legjobban letisztázni, ha egy külső nézőpontból megnézed, füstöl-e már a gép farka?! Ha nem, örülhetsz, ha igen, akkor elkezdhetsz imádkozni.

A Dogfighttal az a gond, hogy a lehetőségei (amit a kézikönyv "korlátlannak" minősít) nagyon korlátozottak. A Dogfight nem más, mint egy felfejlesztett akciójáték, amiben akkor is gépágyúval kell lelőnöd egy ellenséget, ha éppen Mirage- ot vezetsz. A különbség a gépek között nem kiugró, és úgy érzed, mintha nevetnének rajtad.

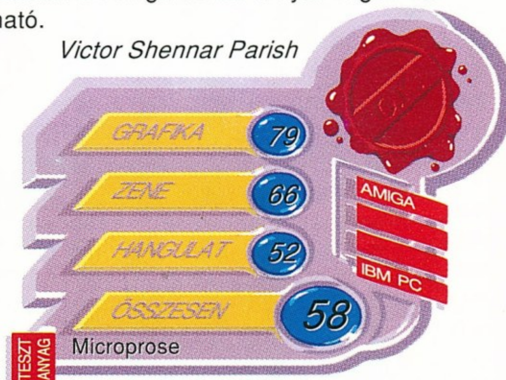
Az egyedüli pozitívuma a programnak, az a "human opponent" lehetőség, amikor nullmodemen keresztül két gépet köthetünk össze. Nincs jobb, mint leszedni a legjobb haverodat a felhők közül! A What-If opcióban az "öreg" gépeket ugraszthatjuk össze az újakkal.



Amit igazán hiányolok, az az igazi szimulátor érzés, amit az F-15 III. vagy a Falcon 3.0 tökéletesen megteremtett - vagy talán a Wings és a Knights of The Sky akcióérzése?

Mára már annyi repülős játék létezik, hogy nehéz nem számot adni nekik. Ez például F-1205 is lehetne, és nem hiszem hogy háborút fog nyerni- még egy kicsit sem. A játék 386-oson és 486-oson is lett tesztelve. Amiga verzió a nyár végén várható.

Victor Shennar Parish

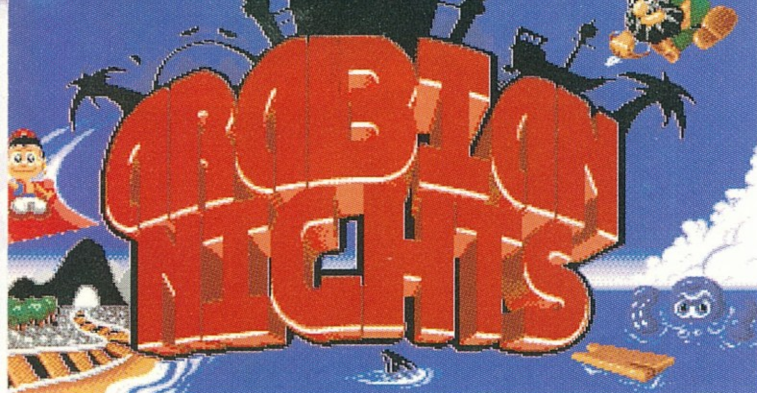


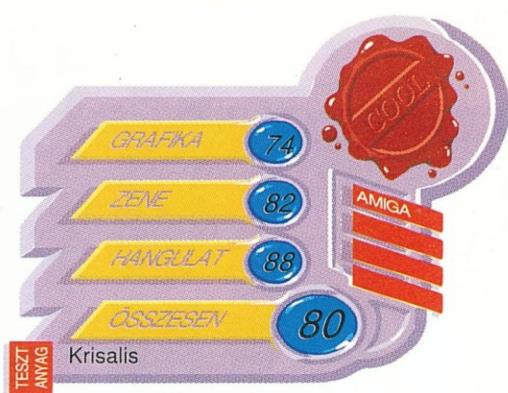










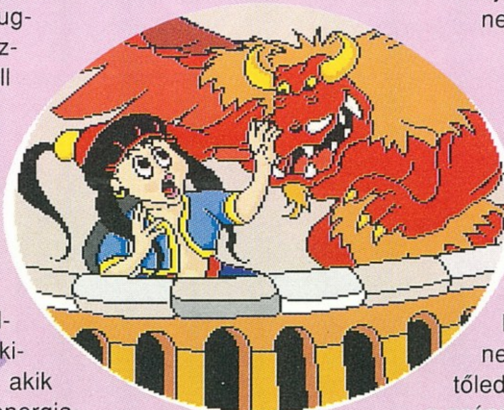


Üljetek le szépen gyerekek, elmondok nektek egy csodálatos történetet az Ezeregy éjszaka meséiből! Kedves olvasó, nem tévedsz, valóban a Guru magazint tartod a kezedben és a jó Lily néni mesét mond neked, figyelj hát!

Egyszer volt, hol nem volt, messze a ködös tengereken túl, egy palotában élt egy gyönyörű hercegnő, akit Lailának hívtak. A történetünk hőse mégsem ő, hanem a kertészinas, aki titkos szerelemmel csodálta őt nap mint nap. Sajnos a kalifának maradi nézetei voltak leendő vejével kapcsolatban, így szegény Sinbad nem juthatott a hercegnő közelébe. Messze a palotától élt a gonosz Vizier, aki szerette volna hatalmába keríteni az egész birodalmat. Elküldött egy démont, hozza el neki a meseszép hercegnőt, hogy feleségül vehesse őt. A királyságra pedig varázslatot küldött, hogy ne vegyék észre a gonosz teremtmény érkezését. Azonban nem számolt Sinbaddal, aki a szörny támadásakor is éppen az erkélyen álló Lailát figyelte. A fiú azonnal rohant a palotába, hogy megmentse kedvesét, de az őrök nem engedték be. A falakon átmászva már nem ért oda időben, a lánynak nyoma veszett, ráadásul a kalifa őt vádolta lánya titokzatos eltűnése miatt. Sinbad hamarosan a palota számos börtönének egyikében találta magát...



Ennyi az előtörténete a Krisalis Ltd. új játékának, mely bátran állíthatom, hogy az év egyik legjobb platform játék. Kilenc szinten kell átverekedned magad és négy guardiannal kell megküzdened, hogy megmenthesd álmaid hercegnőjét és bebizonyítsd a kalifának ártatlanságodat. Utadat a továbbjutáshoz nélkülözhetetlen küldetések színesítik, rengeteg "szörny" és számos csapda vár rád. A szépen megrajzolt háttér, a grafikai humort sem nélkülöző kedves figurák, a fülbemászó dallamok és a rendkívüli játszhatóság teszi nagyszerűvé ezt a játékot. A pályák változatosak, hangulatosak és soha nem látott ötletek tarkítják. A titkos szobák, kincses ládák, drágakövek és egyéb nyalánkságok szinte már nem is meglepőek. Mindezek mellett a játék szupergyors, néha talán túlságosan is az. Biztos halálodat leled néhányszor, míg kitapasztalod hová érdemes bemenni és mikor, honnan és hová kell ugrani, kivel érdemes kikezdeni és egyáltalán mit kell csinálni. Külön gyakorlást igényel az a shoot'em up betét, amelyben egy repülőszőnyegen csücsülve kell félelmetes ellenfeleidet lelövöldöznöd vagy legalábbis kikerülnöd. Felhívnám a figyelmedet a bárányfelhőkből kiröppenő bégető barikra, akik vészesen csökkenthetik energiaszintedet, ha a vihogás közben elfelejtenéd pauzálni a játékot.



Az OPTIONS menüben számos dolgot beállíthatsz, ha akarod jól megnehezítheted magadnak az amúgy sem könnyű játékot: energy /energia/ 2-5, lives /életek száma/ 3-5, dificulty /nehézségi szint/ kezdő-normál-nehéz, music /zene/ 0-A, detail /plusz info/ kevés-közepes-sok. A játék közben a SPACE billentyűvel beléphetsz az invertoryba, ahol megnézheted mi van nálad, és új tárgyat tehetsz a kezedbe. Az Esc segít ha csapdába estél, igaz vesztessz egy életet: a Q-val feladhatod és a P a pill. állj, hogy szusszanj egyet. Mindössze négy szinten sikerült eddig átverekednem magam, ennek tapasztalatait megosztom veled. Kezdéskor a börtönben találod magad, egy szál karddal a kezedben. A jó megfigyelők észrevehetik, hogy időnként egy villanykörte villog Sinbad feje felett. Aki kíváncsi az elmés gondolatokra és időnként hasznos infokra, az nyomja meg ilyenkor a SPACE-t. Ezen a szinten egy rab megmentése lesz plusz küldetésed célja, mert tőle kaphatod meg a kijutáshoz szükséges álkulcsot. Ehhez egy kígyót kell majd szerezned, nem lesz nehéz, hisz ez csak bemelegítő szint /hacsak nem tetted hard fokozatba/. A titkos szobák és átjárók megtalálásának örömét nem veszem el tőled. A szint végén a százalékos kiértékelésből megtudhatod kb. mit hagytál ki. A következő pálya Nedbeh erdeje, a kedvencem. Érdemes bekukkantani a fatörzsekbe! Quest: egy zokogó maci könnyeit kell összegyűjtened a nagyitól kapott gyűszűbe, hogy megöntözhess egy virágot, utat nyitva ezzel a falombokba, ahol egy spulni megszerzése után vissza kell menned a nagyihoz, aki kisebb katasztrófa kíséretében elkészíti a repülőszőnyegedet. Ez már nem olyan egyszerű, igaz?! Pedig a lefizetendő teknőst meg sem említettem! Igaz, ezen a szinten csak baglyok támadnak rád, de a szint végén guardian vár. Nem vészes, még a kő ledobása előtt célszerű kupán vágni. Ezután a lövöldözős rész következik, sok humorral. A negyedik pálya egy hajó lesz, ahol a hajószakács lehet a segítségedre. Őt már sikerült megtalálnom, 5 halat szeretne a teleportáló italért cserébe. Sajnos ezt még nem szereztem meg, mert itt aztán van ellenfél bőven; mászkáló bomba /bombasztikusan aranyos/, lövöldöző polip, ágyúk hada stb. De nem adom fel, mert lesz még jeges pálya, vízalatti szint, ... és azt látnom kell. Remélem sikerült felkeltenem az érdeklődésedet, és beszerzed ezt a nagyon-nagyon jó játékot! *Lily*



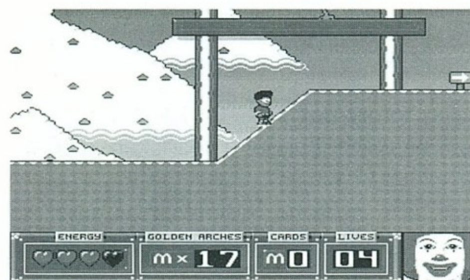


- Hello, szeretnék két bigmac-et dupla adag szósszal és extra salátával, egy közepes cola-t, egy csoki shake-t, egy csoki fagyit és egy extra burgonyát.

- Ok, mindjárt hozom - mondta a kasszás akinek leadtam a rendelést. Kifelé menet megszólít egy bohócruhás ember:

- Sziasztok srácok tudnátok nekem segíteni?

- Hát éppenséggel ráérünk - mondtam és közben eszembe jutott, mintha a szüleim azt mondták volna, hogy vadidegen emberekkel



ne ismerkedjek meg.

- Jó, az a helyzet, hogy az egyik ősi ellenségem Hamburglar, ellopta tőlem a mágikus zsákomat, csak sajnos én nem tudok utánamenni, mert itt kell vigyáznom a gyerekekre. Közben nekem beugrott, hogy mintha láttam volna már egy párszor ezt a manust itt szédelegni a Mák környékén.

- Mit kell tennünk? - kérdeztem.

- Az utcában van hat ház, négy kártya van elrejtve bennük, ezeket szerezzétek meg, utána átjuttok a következő utcába innen már gyerekjáték lesz visszaszereznetetek a zsákomat!

- Ok - modtam, és elindultam Mack barátommal az első ház felé az utcában. Kirakós kártya: ha megvan mind, akkor kerülünk át a kovetkező pályára.

Arany M betű: szedjük fel mindet, mert ettől lesz több a pontszámunk.

1-up: kapunk egy szabad életet.

Kocka: ezzel le tudjuk vadászni a közeledő elenséget.

Lyukacsos kocka: ezzel keresztül gyalogolhatunk a lávás részen.

Gyémántos kocka: beépíthetjük olyan helyekre, ahol szükség van rájuk.

Vödör: vízen keresztül ezzel haladjunk.

Zippzár: húzzuk meg a továbbjutás érdekében.

Ellennyíl: ha lehet, ehhez ne érjünk hozzá, mert pórul járunk.

Levelek: ezeken továbbjuthatunk a pálya többi részére.

Rugós deszka: kilő minket, ha ráugrunk.

Szuper rugós deszka: ugyanaz nagyobb kivitelben.

Jég: igyekezzünk át rajta, mielőtt összetörik.

A pályákon található ellenségek: hódok, csigák, tűzmanók, magától gördülő biciklik, nyulak, kutyák, pingvinek, harapós halak, mászkáló virágok, csirkék, kis robotok stb. A pályát oldalról látjuk. A figuránkkal ugrálnunk kell, a mozgása elég gyenge.

A játék grafikája és zenéje ehhez a témához éppen passzol. Az egész együtt 5-13 éves gyerekeknek tökéletesen megfelel. A bigmacet, a többi finomsággal együtt megette:

Edison

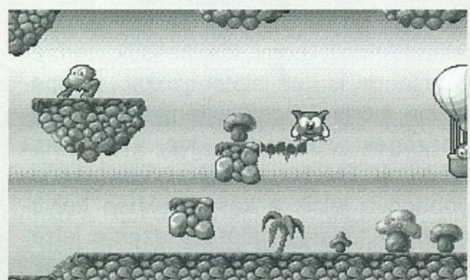


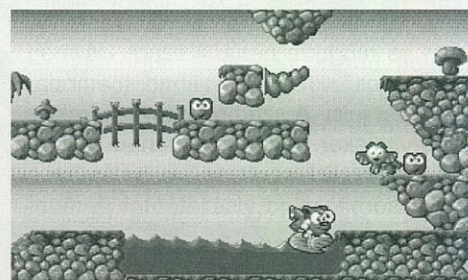
CREATURES

A Thalamus Europe merész vállalkozásba kezdett, amikor úgy döntött, kiadja a Creatures Amiga verzióját. A C64-es változat példanélküli sikereket ért el, kilenc hónapig szerepelt a TOP20 listáján, és nagy rajongótábort szerzett a mászkálós játékok kedvelőinek körében. Aki esetleg nem ismerné, az alapsztori a következő. A sötét űr ismeretlen régióiban, messze a Tejúttól létezett egy kis planéta, a Blot. Sajnos lakói menekülésre kényszerültek fenyegető végzetük elől. Építettek egy mentőűrhajót és útrakeltek, hogy új lakhelyet keressenek maguknak. Szerencsétlenségükre kényszerleszállást kellett végrehajtaniuk és a Föld nevű bolygóra zuhantak, a Csendes-óceán egyik ismeretlen szigetének közelében. Rögtön nekiláttak és egy kedves kis falut építettek maguknak, mit sem sejtve arról, hogy a sziget másik felén gonosz démonok élnek. A szörnyek partyra invitálták a gyanútlan szőrmókokat, majd foglyul ejtették pityókás vendégeiket és kínzókamrába vetették őket. Clyde Radcliffe az egyetlen, aki csodával határos módon megmenekül és másnap, még kissé kótyagos fejjel arra eszmél, hogy ő az egyetlen, aki megmentheti társait és legyőzheti a démonokat... A Te feladatod természetesen, hogy irányítsd őt. Ez a minden bájt nélkülöző figura nem tudott magával ragadni. Az egyirányú scrollozást sem kedvelem különösebben, bár a játszhatóság jó. A szintek végén kedves boszorkány vár, akinek segítségével speciális fegyverekhez juttató varázsitalokat készíthetünk. Hat szinten és három kínzókamrán kell vezetnünk hősünket, hogy célt érjen. Mivel a cikk írásakor még csak a demo verzió állt rendelkezésünkre, végleges véleményt nem mondhatok, de úgy gondolom a játék nem számíthat akkora sikerre, mint 1990-ben. Nem nyújt semmi különöset és az akkor brilliáns program így csak veszít fényéből. Mindezek ellenére nézd meg, hátha neked tetszik.

Lily







INTERWORD

Előző számunkban igen hosszan, és kimerítően tárgyaltuk a Martin Olsen által készített INTERPAINT című anyagot. Nos, a rajzprogram nem egyedül érkezett, hanem vele együtt egy INTERWORD című szövegszerkesztő is eljutott hozzánk. Mivel Magyarországon csak igen kevés színvonalas szövegszerkesztő terjedt el (és azok is jó régiek már - gondoljunk az Easy Scrypt-re vagy a Texterre -), úgy találjuk, érdemes néhány gondolat erejéig elidőznünk ennél a ránézésre is komolynak tűnő anyagnál.

Mielőtt a programot betöltenénk, mindenképp szenteljünk némi figyelmet a főprogramhoz tartozó "note"-nak. Igen hasznos figyelmeztetés rejlik benne, mely arra hívja fel figyelmünket, hogy ne használjuk mentésre a programlemezt, mert addigi teljes munkánk az enyészet martalékává válhat. Kipróbáltam, valóban "kifagy" a program.

Betöltés után egy -az Interpaintből már ismerős- kezdőmenüt kapunk. A két választási lehetőség közül (Interword - Spelling control) egyelőre az elsőt válasszuk, a másikra majd visszatérünk a későbbiek folyamán. Az előtűnő munkaterület már megjelenésekor nem kis meglepetéssel szolgál, ugyanis egyáltalán nem hasonlít a C=64-en eddig megismert szövegszerkesztőkhöz, sokkal inkább emlékeztet az amigás Cygnus Editorra, amely tudvalevőleg a hasonló jellegű felhasználói programok közül az egyik legkönnyebben kezelhető, és legsokoldalúbb. Ismerkedjünk meg tehát először munkaterületünkkel. A villogó kurzoron kívül láthatunk még egy nyíl alakú ikont is, melyet a későbbiek folyamán a kettes joystick-portról mozgathatunk. A képernyő fejlécén az alábbi szövegek olvashatók:

-**Interword V1.2** - ez csak a program címe, jelentősége nincs.

-**Project** - jelenleg a "no name" felirat olvasható, de ha az általunk írt anyagot a későbbiekben visszatöltjük, itt már az irómány kimentéskor kapott neve olvasható.
-**RAM** és mögötte néhány szám - a még rendelkezésünkre álló szabad memóriakapacitást jelzi. A számok nem a karakterek bevitelekor változnak, hanem akkor, amikor a joystick segítségével belépünk a parancssorba, majd visszatérünk a munkaterületre.
Ez a felső sor az úgynevezett parancssor, mely a lehulló menüket megjeleníti. Menjünk tehát a nyíllal ebbe a sorba, és nyomjuk le a tűzgombot (akik az előző cikkből még emlékeznek az egér használatára, azok most ezt felejtsék el, mert a C=64 sajnos képtelen az egérrel egyidőben a billentyűzetet is használni). Szóval ha a tűzgombot lenyomva tartjuk, az alábbi menüpontok tűnnek fel:

-PROJECT -EDITOR -CHOOSE
-MARKER -SCRIPT -LAYOUT
-VARIOUS -ESPECIALLY

A tűzgombot továbbra is lenyomva tartva vigyük a nyilat a **PROJECT** menüpontra, s lássuk mi rejlik alatta. Természetesen - mint az Interpaint-nél már láthattuk- a parancsok közvetlenül billentyűzetről is kiadhatók, ezeket a parancsok mögött tüntettem fel.

- **new document** - **C= O**: ezt kijelölve lehetőségünk van a már begépelt szöveghez további szövegfile-t fűzni, vagy az üres munkaterületre egy file-t behívni. A megjelenő NEW DOCUMENT felirat alá a behívandó szöveg nevét kell beírni.
- **del. document** - **C= R**: kitörli a munkaterületen lévő összes szöveget, természetesen rákérdezve, valóban akarjuk -e.
- **save** - **C= S**: mentés azon a néven, amelyen betöltöttük a filet.
- **save as** - **C= H**: mentéskor új nevet adhatunk a kimentendő szövegnek.
- **print** - **C= A**: az aktuális file kinyomtatása. A megjelenő kis képernyőn beállíthatjuk a nyomtatandó példányok számát, a laponkénti sorok számát, és a laphosszt is. Mivel sajnos nincsen mód a printer típusának megválasztására, ezért valószínű, hogy csak a 803-as, és azzal kompatibilis nyomtatókat kezeli.
- **disk operations** - **F5**: aktiválásakor automatikusan betöltődik az adatlemez directory-ja, és meg is jelenik egy kis képernyőn. A nyilakra clickelve kényelmesen kikereshetjük a szükséges nevet, vagy a DEL billentyűvel visszatörölve újabb nevet írhatunk be, majd az alul látható parancsokkal dönthetünk arról, hogy letöröljük, kimentjük, vagy betöltjük azt. A NEW DOCUMENT-tel szemben ajánlatosabb ezt a funkciót használni a file-ok betöltésére.
- **start choice** - **C= K**: a munka megkezdése előtt beállíthatjuk a bal és jobb margó helyét (left ill. right margin), a kurzor villogásának sebességét (flash per sec), sima vagy aláhúzott szöveget kívánunk gépelni (mark ill. underline), valamint az egyik legfontosabb funkciót, 40 vagy 80 karakter szélességű képernyőt kívánunk megjeleníteni. Nagy előnye a programnak az Easy Script-tel szemben, hogy a szöveget eleve úgy láthatjuk teljes egészében, ahogy az majd a nyomtatásban is megjelenik.

Az itt beállított értékeket kimenthetjük a programlemezre, s akkor legközelebb már ezekkel a beállításokkal jelentkezik be a program.

- **quit Interword** - **C= Q**: kilépés esetén nem basic-be, hanem a kezdőképernyőre térhetünk vissza.

A következő menü megismerése előtt tudnunk kell arról a lehetőségről, hogy ha a nyilat egy betűre irányítjuk, majd a tűzgombot lenyomva jobbra húzzuk, kijelölhetjük vele az adott szót, sort, vagy akár az egész bekezdést. Ezt a kijelölést a gép addig tartja a memóriájában, míg újabb kijelölésre nem kerül sor.

Nézzük tehát a következő - **Editor** - menüt:
- **cut!** - **C= X**: vágás, azaz a fenti módon kijelölt részt kivágja a szövegből.
- **copy** - **C= C**: ezzel jelezzük, hogy a kijelölt részt nem kivágni, hanem másolni akarjuk.
- **input** - **C= V**: a másoláshoz kijelölt részt ezzel a funkcióval, a kurzorral jelzett helyre másolhatjuk, akár többször is egymás után. Ez a pont lehetőséget biztosít arra az esetre is, ha a kivágott részt mégis vissza szeretnénk helyezni eredeti helyére.
- **del** - **C= E**: az ezzel törölt szövegrész már nem hozható vissza.
- **Initialise margin** - **C= E**: a margót mindkét oldalon az eredetileg meghatározott helyre állítja vissza. Itt kell még megjegyeznem, hogy a margó könnyed beállítására ad lehetőséget a parancsmező alsó sorában kétoldalt látható háromszög, melyeket a tűzgomb folyamatos nyomásával a kívánt helyre állíthatunk.
- **del. tabstop** - **C= Z**: törli a tabulátorhelyeket. Ahhoz, hogy törölhessük, természetesen ki is kell jelölni azokat, mégpedig oly módon, hogy a fent említett háromszögek közötti kis pontokra klikkelünk. Ekkor ezek némiképp megnagyobbodva jelzik a későbbiekben helyüket. A del.tabstop hatására ezek a jelzések visszanyerik eredeti alakjukat.

- **use margin** - C= M: használni a margót, azaz három előre beállított margó-helyzet közül tetszés szerint lehet választani.

A következő - **CHOOSE** - menü az alábbi választási lehetőségeket tárja elénk:
- **set mark** - F7: az összes beállítási lehetőséget visszaállítja alaphelyzetbe, vagyis a betöltés utáni állapotba.
- **choose from m(emory)** - F8 : az alapállapot helyett mégis inkább a legutoljára beállított helyzetet hozza vissza. Mint már említettem, bizonyos szavakat, szövegrészeket a joystick és a tűzgomb segítségével kijelölhetünk külön feldolgozásra. Ezt a kissé nehézkes módszert könnyíti meg az a néhány opció, amely szintén ebben a menüben található:
- **word** - F1: szó, azaz a kurzor után álló szó kerül kijelölésre.
- **line** - F2: sor, azaz a kurzor után álló teljes sor kerül kijelölésre.
- **sentence** - F3: mondat, azaz a kurzor után álló teljes mondat kerül kijelölésre.
- **section** - F4: bekezdés, azaz a kurzor után álló teljes bekezdés kerül kijelölésre.

Ezt követi a **MARKER** menü, melyben a szöveg elejére (C= B) vagy a szöveg végére (C= Y) vihetjük a kurzort.

A **SCRIPT** menü újabb, eddig még nem megszokott lehetőséggel örvendeztet meg minket. Az underline (C= I) felirat kiválasztásával a következő szövegrészt aláhúzással emelhetjük ki. Ha előzőleg kijelölünk egy már leírt szövegrészt, akár utólag is aláhúzathatjuk ezzel a ponttal. Normál módba történő visszaváltást a C= P betűkombináció biztosít.

A **LAYOUT** menü egyetlen pontja, az úgynevezett rugalmas kötőjel használatát teszi lehetővé. Ez azt eredményezi, hogy az alaphelyzetben túl hosszú szó, amely a margó beállításától függően már a következő sorba kényszerülne, evvel a lehetőséggel élve elválaszthatóvá válik. Így a helykihasználás, és nem utolsó sorban a külalak is lényegesen javul.

A **VARIOUS** menü újabb - már máshonnan is ismert - funkciókat tartalmaz.
- **find/replace** - C= F: keresés, illetve helyettesítés. Aktivizálásakor kis négyzetben egy 16 karakternyi helyre írhatjuk be a szövegben keresendő karaktersort, majd a RETURN után beírhatjuk azt, amit a helyére szánunk. Ezután a nyíllal hajtathatjuk végre a parancsot, vagy léphetünk vissza változtatás nélkül a szövegbe.
- **big chars** - C= U: a következőkben nagybetűs üzemmódba kerülünk.
- **small chars** - C= G: visszatértünk kisbetűs üzemmódba. Ha ismét élünk a szövegrészek kijelölésének lehetőségével, a kijelölt rész teljes egészében egyszerre is nagybetűsíthető, vagy vissza.

Az utolsó - **ESPECIALLY** - menüben egyrészt gépelés közben is váltogathatunk a 40 karakteres és 80 karakteres képernyők közt (C= SHIFT1), valamint, ha szemünknek nem felelnek meg a "gyárilag" beállított színek, itt tetszés szerint beállíthatóak (C= L).

Ezzel a szöveggel jelölt parancsok és lehetőségek felsorolásának végére is értünk, de szólnunk kell még, a parancsmező középső sorában található néhány ikonról, melyek egyrészt esetleges nyelvi hiányosságok esetén könnyebben hozzáférhetővé tesz néhány gyakrabban használt utasítást, másrészt - ami a jobb oldali részt illeti - néhány további külalakjavító opcióval szolgál:

A bal szélen látható első ikon egy ollót ábrázol, természetesen a kijelölt szövegrészek kivágására szolgál. Ezt követi egy igen nehezen felismerhető fényképezőgép, mely rögzíti a joystick-kal előzőleg kiemelt szövegrészt, és a megfelelő helyre ennek az később így bemásolható lesz. A következő kis kép talán egy ragasztós tubust ábrázol, mindenesetre egyrészt a tévesen kivágott részek visszahelyezésére szolgál, másrészt a másolásra lefényképezett karaktersort helyezi a kurzor pozíciójába. A két következő képecske - mely egy printert és egy floppyt ábrázol - természetesen a nyomtató, és a lemezművelet menüjének meghívására szolgál.

Ha átnézünk a sor túlsó végére, néhány (első ránézésre elég érthetetlen) ábrát láthatunk, de rövid töprengés után gondolom mindenki rájönne, hogy ezek az ikonok a szöveg papírra történő esztétikusabb elhelyezését szolgálják. Van itt balra- jobbra- és középre-rendezésre is mód, sőt, lehetőségünk van a sorok egyforma feltöltésére is, persze a printer szűkös adottságainak figyelembevételével. Mielőtt azonban végleges alakjára rendeznénk iratunkat, érdemes visszatérni még az első, bejelentkező képernyőhöz, ahol az egyesre nyomatva az Interword-öt választottuk. Mentsük ki a szöveget, majd lépjünk ki a programból. Persze ha lehet, ne a reset-gombbal, hanem az első menüben lévő quit-systemmel, és lehetőleg a programlemez legyen a meghajtóban. Így visszatöltődik a kezdő képernyő, és most választhatjuk a Spelling Controlt, amely a nyelvi helyességeket hivatott ellenőrizni. Kár, hogy Martin Olsen barátunk kissé nacionalistának bizonyult ennél a feladatnál, ugyanis a program csak a dán szavaknál hajlandó segíteni, bár ott sem mindig, hiszen kipróbáltam, de sem az ly-nal írt Koppenhágát, sem a w-s Denmarkot nem tekintette dán szónak. Na mindegy, ha valakinek van egy megbízható monitor-programja, egy magyar helyesírási gyűjteménye, és tengersok ideje, az nyugodtan barkácsolhat magának egy hasonlót.

Ha valaki eljutott eddig a részig a leírás olvasásában, az megállapíthatja, hogy igen szárazra és tényszerűre sikerült ez a leírás. Ennek természetesen jó oka van: egyrészt, egy szövegszerkesztő programról kb. annyi humorosat lehet írni, mint például Vlagyimír Iljics Uljanov háromméteres bronzszobrának mosolyáról, másrészt viszont jobb, ha az alábbi értékelést csak a C= 64-es felhasználói programokkal komolyan foglalkozók olvassák el, a többiek pedig maradjanak meg abbéli hitüknél, hogy micsoda remek dolgok készülnek manapság is a már-már múzeális értéknek számító gépre.

Tehát, az általam tapasztaltak alapján a következőket állapíthatjuk meg: a program nagy-nagy hiányossága, hogy ékezetes karaktereket nem ismer, és más készlet be sem tölthető. Másik, és egyben nagyobbik problémája, hogy a szöveg utólagos korrigálásakor viszonylag sok hibát vét, pl. elvesznek szövegrészek, vagy csak a kijelölt karakter-sor negyedén-felén hajtja végre az utasításokat. Ez kivédhető ugyan oly módon, hogy a kisbetű-nagybetű váltásokat, vagy az aláhúzásokat már a szöveg begépelésekor megcsináljuk, mégis az a véleményem, hogy ilyen hibákat nem követhet el egy felhasználói program. Persze valószínű, hogy ez nem a programozó bűne, inkább attól tartok, hogy a crackerek között az úgynevezett "first release"-ért dúló verseny miatt a Vision plusz Genetix csapatot terheli a felelősség. Lehet, hogy miattuk maradok egyelőre az Easy Script-nél.

Dzsambo Steven

Star Command

Előbb vagy utóbb minden jó dolog véget ér... Így történik ez a kedvenc Starship Command leírásotokkal is, melynek ezennel bejelentem második, egyben befejező részét. De ne is raboljuk tovább egymás idejét, folytatom mondókámat ott, ahol az előző számban abbahagytam.

A legtöbb szövetségi hajó, ill. kapitány egész pályafutását a legelső nyolc kvadránson belül kénytelen letölteni, ám néhány kiválasztott folytathatja az univerzum felfedezését, olyan helyekre is eljutva, merre ember még soha nem járt. Nagy szerencsénkre mi is a kiválasztottak közé tartozunk, hiszen hajónkat ilyen felfedező utakra tervezték. Ezen a ponton, ha már úgy is szóba került, ideje pár szót szólni magáról a hajóról, melynek a kapitánya leszünk.

Energiaellátás:

A hajón minden energia az anyag és antianyag mágneses térben történő egyesítésekor felszabaduló energia valamilyen módosított formája. Az energia áramlását dilítiumból, ebből a ritka ásványból készített kristályok szabályozzák. A felszabaduló energia egyenlő egy kisebb csillag energiájával, és ellenőrzését a hajó mérnöke látja el, természetesen a hajó számítógépeinek segítségével. Az energia jelentős hányadát a Warp hajtóművek használják fel, a tolóerő biztosítására. A hajtóműrendszer az egyetlen, mely az energiát közvetlenül a dilítiumkonverterektől veszi, az összes többi egység viszonylag kis energiaszinten dolgozik.

Az előbb említett rendszerek számára az energiát az impulzustárolók biztosítják. Ezeket a tárolókat egy állandó, ám meglehetősen alacsony és korlátozott sebességgel folyamatosan töltik. A töltési sebesség nem nőhet anélkül (egy kritikus érték fölé), hogy ne zavarja a hajó erőművében végbemenő reakciót. Ebből következően fontos az impulzustárolók energiájának biztos szinten tartása. Néhány kiemelt fontosságú berendezés (ilyenek biztosítják az ember számára szükséges környezeti tényezőket) rövid ideig működtethető hagyományos telepekről is, ám a lézerek, pajzsok valamint az impulzushajtómű már nem.

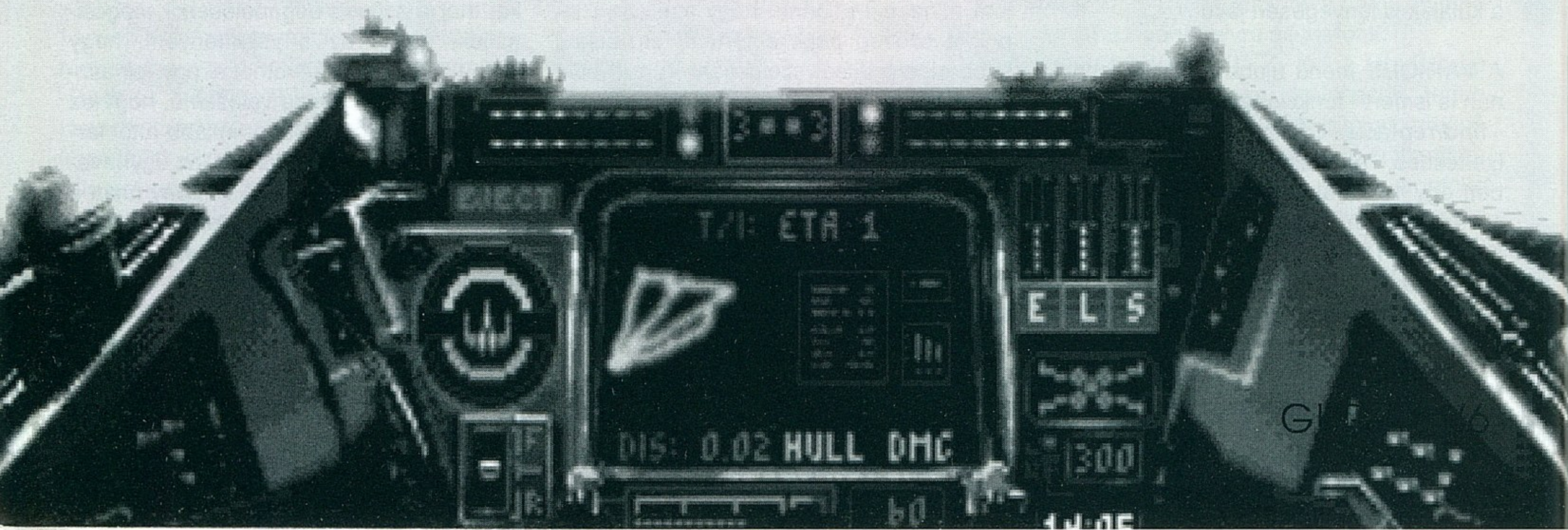
Hajtóművek:

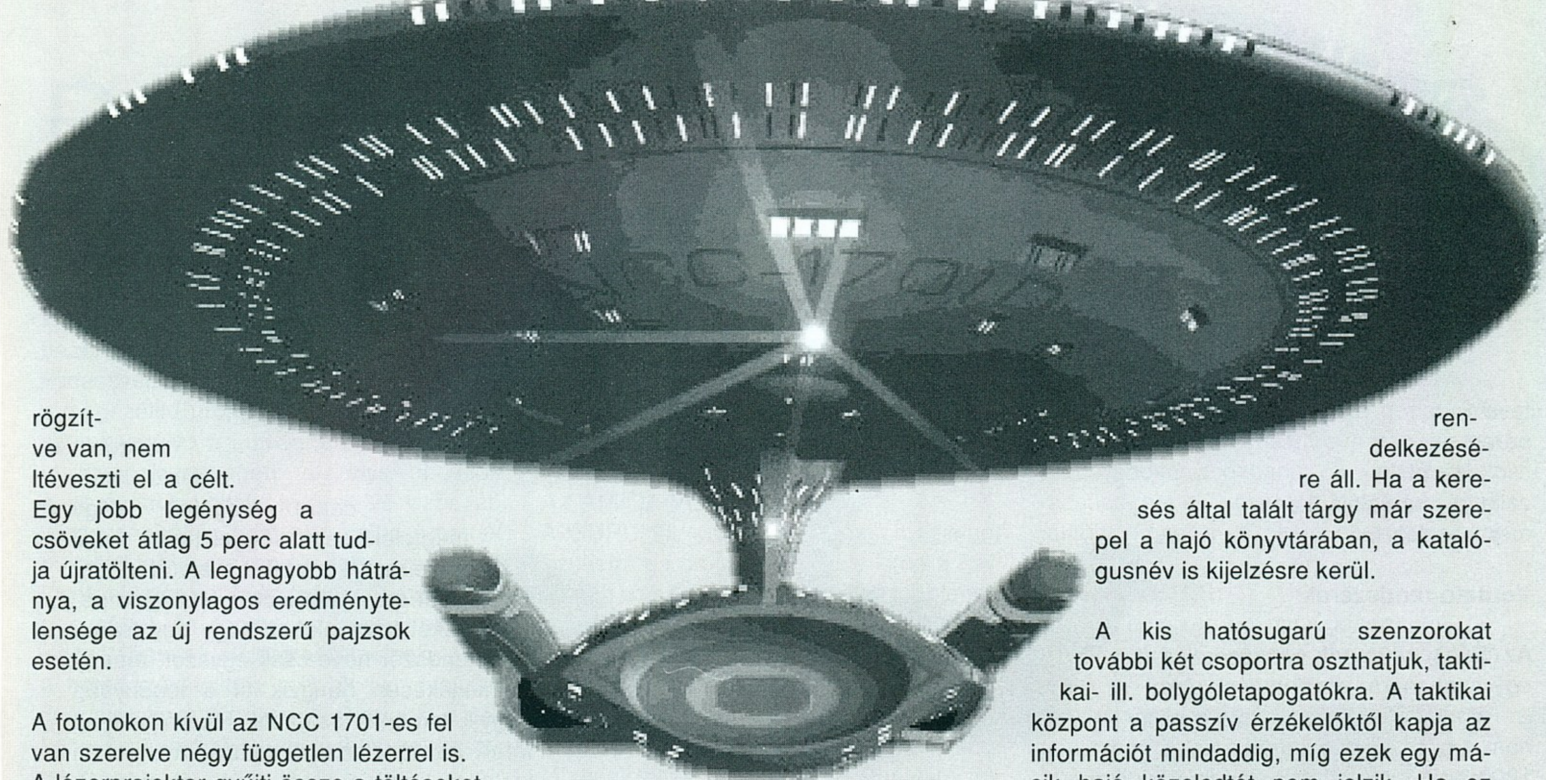
Az NCC 1701-es hajó fő hajtóművei a Warp motorok. A Warp meghajtás elvének átültetését a gyakorlatba, nyugodtan nevezhetjük a modern technológia csodájának is. A Warp sebesség nem is annyira sebesség mint inkább a téridő sorozatos megváltozása egy kontinuum mentén. Ennek eredményeképp a hajó fénysebességgel mozog. A tervezett pályát még a hajtómű aktivizálása előtt be kell táplálni a navigációs számítógépekbe. A hajtómű aktivitázálása után a pálya módosítása már nem lehetséges. A nagy sebesség miatt a hajó olyan rövid ideig tartózkodik egy-egy helyen, hogy a kis hatósugarú szenzorok az út alatt működésképtelenné válnak. Ugyanezen okból a fegyverek sem működnek. Az NCC 1701 ajánlott utazósebessége a 4-es fokozat. Az ajánlott sebesség hosszabb ideig történő túllépése túlmelegítheti a hajtóművet és / vagy károsíthatja a dilítiumkristályokat.

A fénysebességnél kisebb sebességgel történő utazás az impulzushajtóművek segítségével valósítható meg. Ez a rendszer az impulzustárolókból veszi az energiát a két hagyományos motor számára. Ezek teszik lehetővé a szektorokon belüli helyváltoztatást, ill. az olyan, lassú mozgást igénylő finom manővereket, mint a dokkolás és a pályára állás. Ezeket a hajtóműveket ne használjuk hosszú távon, egyrészt mert nem arra tervezték őket, másrészt pedig egy szektor megtétele napokig tart. IP5-nél nagyobb sebesség hosszú távon szintén nem javallott.

Fegyverrendszer:

Az NCC 1701 két független fegyverrendszerrel rendelkezik. A fotontorpedó egy irányított lövedék, mely nagy mennyiségű robbanóanyagot visz hosszú távra. Maga a robbanás egy vezérlés nélküli anyag-antianyag reakció eredménye, a robbanás körzetében nagy fény- és hőhatással. A biztonság kedvéért jobban tesszük, ha a robbanás helyétől legalább 1400 mpc-re tartózkodunk. A gyártási eljárás haditiток, mivel ezek a fotontorpedók megbízhatóbbak a Klingonok, ill. a Romulanok által használtaknál. A fotontorpedó a hajó érzékelőit használja útja során. Az elülső csövek tudják befogni az előttünk (az orral mindkét irányban 90 foknál kisebb szöget bezárva) haladó célokat, míg a hátsók a hajó tatját felügyelik. Ha a foton





rögzítve van, nem ltéveszti el a célt. Egy jobb legénység a csöveket átlag 5 perc alatt tudja újratölteni. A legnagyobb hátránya, a viszonylagos eredménytelensége az új rendszerű pajzsok esetén.

A fotonokon kívül az NCC 1701-es fel van szerelve négy független lézerrel is. A lézerprojektor gyűjti össze a töltéseket egy ún. phaser bankban, ahonnan az a lézer "kilövésekor" rendkívül gyorsan távozik. A bank minden lövés után a lehető leggyorsabban feltöltődik az impulzustárolókból. Mivel a lézernek "tiszta" út kell az ágyútól a célig, az ágyúkat a hajó négy oldalán helyezték el, és mindegyik számára biztosították a maximális látószöget. A lézerek számozása a pozíciójuk alapján történt, az orr felől a tat felé haladva. Az orr közepére helyezett kapta az 1-es számot és azokat a hajókat képes befogni, melyek iránya max. ±90 fokra tér el a hajó irányától. A 2-es és 3-as lézer a hajó oldalára került, a 4-es pedig a hajó tatjára, szintén középre. A lézer, az általa fejlesztett nagy hő miatt, ideális fegyver a védőpajzsok áttörésére. Mint minden sugárfegyvernek, a lézernek is van egy nagy hátránya: a hatótávolság túl kicsi. 1900 mpc-nél távolabb tartózkodó célok ellen nem igazán hatékony.

Védőrendszerek:

Az NCC 1701 legfőbb védőrendszere a Terran társaság által kifejlesztett TLDSH6 típusú plazmapajzs. Ez a pajzs képes minden hullámformájú energiát elnyelni, ill. csökkenteni annak hatását a hajóra. Az energiát a hajó köré kiterjesztett nagy frekvencián rezgő plazma nyeli el. A hajót hat független energiaellátású plazmapajzs zárja védőbuborékba. Ez nagy újításnak számított a korábbi modellekkel szemben, ahol a hajót csak mellső pajzsok védték. A kapitány manőverezési szabadsága jelentősen megnőtt, ám ennek ára van. Az új megoldás jelentős többletenergiát igényel. A pajzsok minden dokkolásnál automatikusan feltöltődnek. Harc előtt, feltéve, hogy az energiatárolók fel vannak töltve, a pajzsok aktivizálása parancs után, a védőernyő gyorsan felépülni. Minden energia, ami egy esetleges találat elnyelésére használódik fel, közvetlenül az energiatárolókból érkezik. A pajzsok hatásfoka független attól, hogy ezek az energiatárolók mennyi töltést tartalmaznak. Ha az energiatároló lemerül, a pajzs is megszűnik. Ha a pajzsok aktívak, a számítógép igen nagy prioritást rendel hozzájuk és az energiát, amíg lehetséges, az impulzustárolókból kapják. Ha a pajzsokat lekapcsoljuk, minden újratöltés leáll és az egyes energiatárolók is a pillanatnyi szinten maradnak.

A teljesen passzív védekezési mechanizmus alkalmazásának két fő oka van. Az első, hogy a tapasztalatok szerint az ellenség az aktív módszert könnyen hatástalanította. A második ok, hogy a csillagflotta rendszere könnyen "termel" ki nagyon jó kapitányokat, akik számára a védekező stratégia nem olyan fontos.

Érzékelő rendszerek:

A szenzorokat két nagy csoportra oszthatjuk, az egyik csoport a rövid, a másik pedig a hosszú távra alkalmas érzékelőket foglalja magába. A hosszú távú szenzorok alapállapotban inaktívak. Mikor a kapitány egy hosszútávú keresést rendel el, a mérnök lefuttat egy szisztematikus kereső algoritmust az egész szektorra. Mikor a program lefutott, az információ a kapitány, ill. a navigációs számítógép rendelkezésére áll. Ha a keresés által talált tárgy már szerepel a hajó könyvtárában, a katalógusnév is kijelzésre kerül.

A kis hatósugarú szenzorokat további két csoportra oszthatjuk, taktikai- ill. bolygóletapogatókra. A taktikai központ a passzív érzékelőktől kapja az információt mindaddig, míg ezek egy másik hajó közeledtét nem jelzik. Ha ez megtörtént, a taktikai érzékelők működésbe lépnek, s a fegyverrendszerre ügyelő tiszt monitorán megjelennek a hajó főbb jellemzői: sebesség, irány, távolság, valamint az azonosító kód (amennyiben van). Azon túl, hogy a tiszt informálja a kapitányt, az adatokat az F3 megnyomásával bármikor lehívhatjuk saját monitorunkra. Apropó, az adatok közt szerepel, ha a hajó megerősíti pajzsait, netalán aktivizálja fegyverrendszerét. A taktikai szenzorok információit felhasználhatjuk arra is, hogy a hajó valamelyik rendszerét ráállítsuk a kapcsolatra. Mivel egyidejűleg több taktikai kapcsolat is létrejöhet, az esetleges félreértések elkerülése végett a számítógép minden kapcsolathoz hozzárendel egy számot. A továbbiakban minden kapcsolatra evvel a számmal tudunk hivatkozni. A második csoportba azok a letapogatók tartoznak, melyekkel orbitális pályára állás után, információkat szerezhetünk az adott bolygóról.

Optikai rendszerek:

A számítógépesített érzékelők mellett a hajón található még jónéhány optikai kamera is. A fő képernyőn többnyire a hajó orra előtt lévő térrész látható, ám a kapitány a kamerákat kívánság szerint ráállíthatja az előbb már említett taktikai kapcsolatok valamelyikére. Ilyenkor a kamerák természetesen a lehető legjobban próbálják követni a céltárgy mozgását, kompenzálva annak esetleges irányváltoztatásait. Ha a megfigyelt tárgy "kiúszik" a képből, az adott kamera a túl nagy szög miatt már nem tudja tovább követni. Ilyenkor még egyszer adjuk ki a kamera rögzí-

tése parancsot, ez aktiválja a megfelelő kamerakészletet.

Vontató rendszerek:

Az NCC 1701 fel van szerelve egy szenzorirányított vonósugárral is. Prioritása alacsony, maga a sugár nem túl erős. Hatósugara kisebb mint 1800 mpc, de a sugarat is lehet taktikai kapcsolatra rögzíteni, s segítségével a tárgyat közelebb hozni. Ennek a rögzítésnek azonban feltételei vannak. A tárgynak hatótávolságon belül kell lenni. A sugár nem képes azokat a hajókat vontatni, melyek saját hajtóerő segítségével mozognak, ill. aktív pajzzsal rendelkeznek. A vontatási sebesség függ a tárgy tömegétől. Mivel a sugár nem része a hajó támadó ill. védekező rendszereinek, nem lehet bekapcsolt pajzs mellett használni. Ez fordítva is igaz, vagyis aktív sugár esetén nem tudjuk bekapcsolni a pajzsokat.

Navigáció:

Ebben a részben fogunk ejteni néhány szót a hajó irányításával kapcsolatban. A SET parancs utasítja a kormányost, hogy táplálja be a parancs után célként megjelölt helyhez vezető utat a számítógépbe. Ha közvetlenül a haladási irányt szeretnénk megváltoztatni, használjuk a HDG parancsot. Ha másik szektorba utazunk, ajánlatos bekapcsolni a warp hajtóművet, míg a szektorokon belüli kóválygáshoz az impulzushajtómű a legalkalmasabb.

A Set parancs kiadása, a célállomás koordinátáinak ill. nevének bepötyögése után váltsunk át Warp sebességre, majd az út közben használjuk a bal felső sarokban található billentyűt az idő felgyorsítására (vagy menjünk el sétálni pár percet). A célkoordináta eléréséről a kormányos tájékoztatni fog.

A szektoron belüli útra nem használható a számítógép, itt sajnos a HDG parancsot kell használnunk. Ennek begyakorlása időt vesz igénybe, akinek nagyon nem megy, olvassa el a leírás első részében az univerzumról szóló részt. Ezekután adjunk gázt (állítsuk be az impulzushajtóművet a nekünk megfelelő értékre). Mivel speciális célállomást nem jelöltünk ki, nekünk kell gondoskodnunk a hajó megállításáról is.

Adott rendszerbe utazáshoz ne a koordinátákat adjuk meg a kormányosnak, hanem a rendszer nevét. Miután megérkeztünk, rendeljünk el egy LRS-t (Long Range Scan), kérjünk tájékoztatást (RPT), majd ha szükség van rá, használjuk a könyvtárat (LCx). Induljunk el az impulzushajtóművel a rendszer felé. Belépés után a kormányos tájékoztat, ekkor állítsuk le a hajtóművet. Az ORx parancs segítségével orbitális pályára állhatunk a rendszer valamelyik bolygója köré.

Ha a célállomás egy másik kvadránsban található, az út játékidőben számolva több hétig tart. Ilyenkor a gép automatikusan átkapcsol "gyorsított idő" üzemmódba, amit a keret villogtatásával is jelez. A warp sebesség 4-re áll, az órák gyorsabban telnek. Ha elértük a kvadránst, a gép visszakapcsol hagyományos, szektorközi túrára, 4-es warp sebességgel.

A játék érdekessége, hogy szinte "beledob" bennünket a kapitányi székbe. A hajón mindenki más tudja mi történik, s várja parancsainkat. Természetesen kell egy kis idő mire tisztában leszünk annyira a parancsokkal, hogy nem kell állandóan a leírást bújni, valamint megfelelő sebességgel tudunk mindenre reagálni. (Vagy megfelelő sebességgel tudjuk bújni a leírást, minden megtörténhet.) Nem árt a játék során elhangzó neveket felírni, lehet, hogy egy fontos rendszer neve csak egyszer, amúgy mellékesen hangzik el a legénység egyik tagjának szájából. Ha valamilyen téren bizonytalanok vagyunk, nyugodtan ki lehet kérni a legénység véleményét. Mindenki meglátja, még vitatkozni is fognak arról, hogy mit ajánlott tenni.

Xoplor incidens:

Jelenleg ez az egyetlen, már megjelent epizód, s mint ilyen, megérdemel pár sort. A Xoplor Incidens a szövetség és a Klingon birodalom közti hidegháború idején játszódik. A politikai feszültség magas. A U.S.S. Enterprise parancsot kap egy jól ismert természeti jelenség szokatlan transzformációjának vizsgálatára. Kis idő múltán kiderül, hogy a dolgok nem egészen azok, aminek látszanak, a kapitánynak döntést kell hoznia.

Tippek: A klingonokat néha figyelmen kívül kell hagyni. A hajón nagy a sugárzás, mentsünk állást mielőtt bemegyünk a papírokért! A vulkánok a szövetség tagjai, meg kell mentenünk őket.

A második rész a Disaster at Denkbar (Denkbari Katasztrófa) című epizódot dolgozza fel, az esetleges további epizódok átírása pedig a programra kapott reagálások (pénzbeli) függvénye. Meglátjuk...

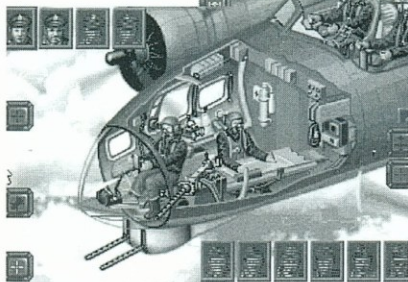
Black úr, a varázsló



B-17 FLYING FORTRESS

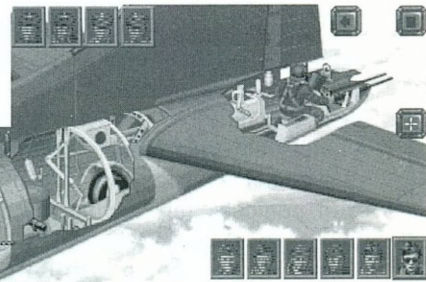
A legendás B-17 Flying Fortress és az ugyancsak négy motoros B-24 Liberator mindörökre beírták nevüket a második világháború történetébe, mint azok a bombázók, melyek fényes nappal, gyakran vadászvédelem nélkül, mélyen berepültek a megszállt Európa légterébe, időről-időre szembeszálva a Luftwaffe és a légvédelmi lövegek fenyegető veszélyeivel. Azok a bombázók voltak, melyek 25 ezer láb magasságból is pontosan célba juttatták pusztító terhüket, komoly szerkezeti sérülések ellenére sem hagyták cserben a legénységet és fontos eszközei voltak a Szövetségesek stratégiai terveinek. Azok a bombázók voltak, melyek tíz, gyakran tinédzser korú fiúból egy összetartó, hatékony és kemény személyzetet kovácsoltak.

Pontosan ezen utóbbi tény lebegett a Microprose programozói előtt, mikor belefogtak a 'Repülő Erőd' átfogó szimulációjának megalkotásába, és tették ezt egy eredetinek számító elgondolás alapján. A különféle szimulátorok 99 %-a az 'én a világ ellen' elképzelésen alapszik, melynek értelmében a pilóta szerepében, jobbára magunkra utalva veszünk részt az eseményekben. Persze létezik pár szimuláció, ahol több állomáson lehet tevékenykedni, de ezek működtetése is ránk hárul. Következésképpen csak közvetlen irányítás és felügyelet alatt képesek üzemelni. Ezen a szemléleten próbáltak változtatni az MP fejlesztői, hiszen a gépen nem vagyunk egyedül. Kilenc, fontos feladatokat végző, eltérő képességekkel és mentalitással rendelkező bajtársunk vesz körül, kiknek megfelelő irányítása kulcsfontosságú a bevetés tökéletes teljesítése szempontjából.









Hamar rádöbbennünk, hogy mindinkább egy 'személyzet', mint sem repülés szimulációval van dolgunk. Az bizonyos, hogy egy harcedzett, összeszokott személyzet esetén, akár hozzá sem kell nyúlnunk a botkormányhoz, és mégis sikeresen teljesíthetjük a feladatot. A hangsúly tehát a személyzet pontos irányításán és nem a kiváló repülési képességen van. Remélem ez elég magyarázat a szimulációt gyakran érő kritikára, mi szerint "nem enged semmi egyénieskedést". Ez volt valójában a programozók célja.

AZ AMIGA VERZIÓ:

A GURU 92/4. számában már megjelent egy leírás a programról, mely kitért a fontosabb részekre, viszont pár problémát megoldatlanul hagyott. Mielőtt ezekre bővebben kitérnék lássuk az Amiga verziót.

Mint azt az utóbbi MP termékeknél már megszokhattuk, nem PC átiratról van szó! Minimalizálták a lemezcserélgetést, így két drive esetén a program futása alatt csak egyszer kell ezt megtennünk, és lehetőség van HD installálásra, ami viszont ajánlatos. Az álló grafikák (a pixel méret eltérése következtében), talán még szebbek mint a PC verzión, a 3D mozgatás sebessége terén, azonban nem lehetett csodákat művelni. Az eligazítási képernyők, a tiszt animációjától eltekintve azonosak az eredetivel, míg a nehézségi fokozatoknál nem határozható meg a technikai megbízhatóság szintje. A PC verziót ismerőket a B-17 G belsejének megtekintése közben éri az első csalódás. Hiányoznak a realisztikusan mozgó .50-es géppuskák, és az összetett célzó berendezések helyett is csak egy fehér fonálkereszt található a képernyő közepén. Ugyancsak kimaradtak a csodálatos izometrikus törzs szegmensek is, így a személyzet mozgatása a gép felülnézeti, röntgen rajzán történik. Ez hát a lemezcserélgetés lecsökkentésének hátránya.

A 3D-s környezet részletessége azonos színvonalú a PC verzióval, de a megjelenített gépek száma lényegesen kevesebb; egyszerre mindig csak 3 vadászgép támad, ami nem túl korhű, hiszen a németek géppárokban repültek és az 8th AF sem küldött 3 B-17-est Schweinfurt bombázására. Azt is furcsálom, hogy kötelékemet kizárólag FW 190 és Me Bf 110-ések támadták. Ezeket leszámítva a szimuláció vizuálisan nagyon látványos. Az egyetlen igazi probléma a géppuskák mozgatásának finomságában van, hiszen túl darabosan mozognak, így a kötelékre rácsapó gépek követése elég nehézkes feladat, közel sem olyan élvezetes mint PC-n.

BOMBAVETÉS:

Sokkal egyszerűbb mint gondolnánk, hiszen nem kell a megadott magasságban lenni a pontos találathoz. A Norden készülék fonálkeresztjébe fogjuk be és, folyamatosan kövessük a közelgő célpontot legalább 20 másodpercig anélkül, hogy bármely síkban nagyobb irányváltoztatást végeznénk. Miután világítani kezd a harmadik lámpa, oldhatjuk a bombákat, hiszen nagy a találat valószínűsége.

FEDÉLZETI MŰSZEREK:

A legnagyobb figyelmet a négy Wright Cyclone állapotjelzőire kell fordítani. Mind a négy motor működése esetén 2.300 RPM-n optimálisan tartható a kötelék sebessége. Bármely motor 2.500 RPM körüli folyamatos használata túlmelegedést, a későbbiekben tüzet eredményezhet. Hasonló következményekkel jár a csökkenő olaj-nyomás melletti működtetése is. Az RPM csökkentésével ideiglenesen tovább üzemeltethető a motor, de hosszabb távon érdemes végleg lekapcsolni. Csökkenő üzemanyag-nyomás esetén is hasonlóan kell eljárni. A tűzoltóberendezés minden motoron csak egyszer alkalmazható, és hatékonysága függ az égés időtartamától. Egy gyors oltás esetén nem kizárt a motor további üzemeltetése. A rizikó faktor viszont jelentősen megemelkedik, hiszen egy újabb tűz a gép végét eredményezi, mivel kb. 14 perc folyamatos égés után a motor (és az egész gép) felrobban! Főleg az 'idő ugrások'



előtt érdemes megvizsgálni a Cyclone-ok állapotát.

NAVIGÁCIÓ & A KÖTELÉK:

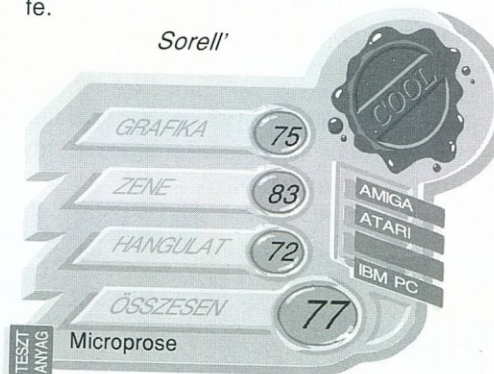
Az első bevetéseknél a legfontosabb egy jó navigátor kiképzése, hiszen senki sem akar eltévedni Németország felett. A kollega sérülése esetén azonnal rendeljük a helyére a legjobb hasonló képzettségű embert, különben jó eséllyel pályázunk az elkeveredésre. Ne feledjük, a gépek rádió parancsra, egyszerre oldják a bombákat, így akkor is, ha véletlenül nem a cél felett tartózkodunk!

A kötelékben való repülés növeli a túlélési esélyeinket a vadászokkal szemben, hiszen nemcsak mi vagyunk a célpont (a többi gép nem védekezik!??!). Üzemanyag-szivárgás, illetve több hajtómű leállása esetén, mikor csak a többi motor rovására tartható fenn a sebesség, ajánlatos kiválni és egy önálló, az eredetinél rövidebb úton megkísérelni a hazajutást.

A SZEMÉLYZET:

A specifikus képességek fejlesztése a cél. Egy-egy ember magától is fejlődik, de a folyamat gyorsabb, ha mi és nem a gép éri el vele a sikereket. A bombavető tiszt, a gömbtorony- és a tetőlövész továbbképzésére érdemes nagy hangsúlyt fektetni, hiszen ők rendelkeznek a leghatékonyabb fegyver-rendszerekkel. Néhány kiemelkedő (OUTSTANDING!) lövésszel a fedélzeten, nem okoz gondot a Luftwaffe.

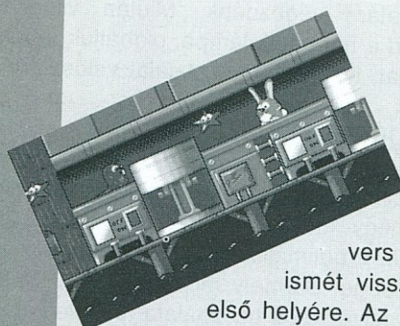
Sorell'



B-17 Flying Fortress billentyűzet funkciók:

1 - 4: RPM növelés az #1-#4-es motoron
5 - 8: RPM csökkentés az #1-#4-es motoron
Shift + 1 - 4: Max. RPM az #1-#4-es motoron
Shift + 5 - 8: Min. RPM az #1-#4-es motoron
Shift + +: Max. RPM az összes motoron
Shift + -: Min. RPM az összes motoron
Alt + 1 - 4: Tűzoltóberendezések működtetése
W: Kilátás a gép ablakain keresztül
Z: Előzőgép
U: Géppuska megjavítása
A: Kárjelentés
D: Bombakamra ajtó nyit/zár
X: Következő gép
B: Kerékfék be/ki
B: Bevetési információk (NAV)
, ; .: Lábkormány
Enter: Géppuskákkal való tüzelés & bomba kioldás
Shift + Cursor: Géppuskák finom mozgatása
Shift + Cursor: Norden irányzék finom mozgatása
Alt + P: Pause
Alt + A: Idő gyorsítás
Alt + S: Hang FX-ek ki/bekapcsolása
Alt + C: Konfigurációs képernyő
Alt + B: Boss key





Beavermania uralkodik a Földön. Jethro a Beavers szupersztár, ismét visszatért a listák első helyére. Az ő funky-s táncuk (melyre mindenki járja a beaverspin táncot az erdő discoiban), a legkedveltebb muzsika mostanában. Természetesen nem mindenki nézi jó szemmel a muzsikusok sikerét. A konkurens banda, a Rappin' Rabbit Rockers-ek, akik eddig az első helyen voltak nagyon elkeseredtek. Az ő zenéjüket már senki sem hallgatja és a toplistákról is teljesen lecsúsztak. Végső lépésre szánják magukat, elrabolják Jethro feleségét, és így örökre biztosítani akarják maguknak a jó helyezést a toplistákon. Feltételük mindössze annyi, hogy a Beavers team pályafutása fejeződjön be mindörökre.

Ezzel a kis kerettörténettel kezdődik a Grandslam aranyos kis mászkálós játéka, melyet hamarosan élvezhetünk kedvenc számítógépünkön. A történet nagyszerű és a játék grafikáját és hanghatásait is remekül eltalálták. A kis hóddal ugrálva, bukdácsolva, pörögve kell eljutnunk a megmentendő asszonykáért. Természetesen mindenféle ártó jellegű dologgal találkozhatunk utunk során (gyakran látjuk majd a felfelé szálló kis hód angyalkát). Leggonoszabb ellenfeleink természetesen a nyulak bandájából kerülnek ki, azonban őket is legyőzhetjük, ha ügyesek vagyunk.

Bear™





Üdvözlet barátaim és kevésbé barátaim. Remélem kellőképpen vártátok már újabb találkozásunkat és előre örültetek a sok-sok szép képnek meg leírásnak meg izének és bigyónak, hogy a levelezési rovatot már ne is említsem. Szóval itt vagyok már megint, változatlan terjedelemben és áron, kiírthatatlan jókedvvel, bár jelenleg éppen egy halom levél alatt elásva. Nem tudom minek köszönhető, de az elmúlt hónapban úgy látszik mindenkinek megjött a levélírási kedve és iszonyatos terjedelmű levelekkel lepett meg minket. Sebaj, így legalább van mire hivatkoznom, hogy miért ilyen sok a kihagyás a levelekből. Ennyi fölösleges bevezető után lássuk a lényeget és a tömény-telen új információt! (hmmm, hát izé...)

Egy hű alattvaló levele

Ó bölcs és hatalmas GURU! Bocsásd meg hű alattvalódnak, hogy meg merészelt szólítani. Tudom, téged szólít a kötelesség, de szánj alattvalódra egy pár pillanatot és meg fogod bánni. Ó bölcs GURU! Mondd hova tüntetted el már három levelem bélyeggel, válaszborítékkal, pergamennel, írásszakértővel egyetemben? Bizonyára asztali íratmegsemmisítőd szerencsétlen áldozatai lettek, melynek éhségét -gondolom- levélkötegekkel csillapítod nap mint nap. Más. Ó, halatmas GURU! Országod népe a sötétség súlya alatt nyög (különösen én) a GURU (áldott legyen az ő neve) lemezújsággal kapcsolatos minden információ terén. Ezért arra kérlek, hogy válaszod ollózd bele az általad papíron kibocsátott rendszertelen információhalmaz "levelezés" című rovatába (írj le mindent a lemezújsággal kapcsolatban, pl. hol vehető meg, ára, megrendelési lehetőségek stb). Sok híved hálás lesz érte. Egyéb. Ó nagy GURU! Bocsásd meg porban csúszó alattvalódnak, hogy magasságodat kritikával merészeli illetni. Nem írok most olyasmit, hogy miért nyomod a Lemmingeket a papírra, hanem valami olyasmivel szomorítom -amúgy sem rózsás napjaidat- amit tán eddig a GURU büszkeségének tartottál. Éspedig: szerintem néhol annyira túlpoénkodod a szöveget, hogy mármár érthetetlen (a la Molnár Károly főhatalmassága). Lehet, hogy én vagyok szellemileg visszamaradott (tudom-tudom, nem te mondád), de nekem néhol nehézséget okozott, hogy a szöveg értelmére rájöjjek. Azért, ó fenséges GURU, ne szídd mellre a dolgot, hisz alapjában véve nagyon tetszik a lapod és azt hiszem, ezzel mindenki így van, bármennyire is kritizálják. Jópofa lapot szerkesztettél s ezt mindenki értékeli. Ó, hatalmas GURU! Bocsásd meg szolgádnak, hogy alsóbbrendű elméjét a Te kritizálásodra merte ösztökölni. Ígérem több ilyet nem teszek, kivéve azt az esetet, ha merészelsz nem válaszolni. Csá, ó nagy GURU, CSABA hű alattvalód (Boros Csaba, Szigetszentmiklós)

Hát igen kérem, van aki tudja, hogy mi a kellő megszólítás. Ezen annyira meghatódtam, hogy ez az egyetlen levél, amit TELJES TERJEDELMÉBEN becsépeltem (a többi rovására persze, de ez csöppet sem zavar), és minden hasfájásra próbálok adni valami gyógyírt. Naszóval kéremszépen. Sajnálom az előző három leveledet, de hidd el, semmit sem tudok róluk. Gondolkozom viszont az Ismeretlen Avagy Elveszett Avagy Elkevert Hős Levél emlékművének felállításával, aminek avatására feltétlenül meghívlak majd Téged kárpótlásul elveszett munkádért. És most legyen világosság! Amit a lemez GURU-ról tudni kell: eddig megjelent belőle 14, amiknek ára 150 forint volt és még most is ennyi. Ezeket levélben rendelhetik meg az alattvalók tőlünk, vagy megvehetik a Novotrade 2C márkaboltban. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy eléggé régen született új, de mindent megteszünk, hogy ne tűnjön el a föld színéről... A túlpoénkodással kapcsolatban pedig csak annyit, hogy majd egy kicsit jobban odafigyelünk, bár szerintünk nem túl kritikus a helyzet ezen a téren. Mi is maradt még? Ok, semmi. Légy jó, olvasd tovább a GURU-t, és ha úgy gondolod, nyugodtan írj megint. Három plusz egy levelet...

Keverési arány gondok

Mint azt a 10-es GURU introban írta Shy bátyó, sok levél és reagálás érkezett a 9-es GURU-ban eluralkodó PC-s cikkekkel kapcsolatban. Mivel a téma örök, ezért két akkor érkezett levél ürügyén belekontárkodok én is a dologba. Az első levél írója örül:

Tisztelt GURU Team! Meglepetéssel nyugtáztam legutóbbi számotokat! Tudniillik ez tetszett a legjobban! Hogy miért, mert mintha végre megnyomattátok volna kicsit a PC tábort. (...) (Goda Gábor, Budapest)

A második levél írója már nem annyira örül:
Hi GURU Team! Már régóta akartam írni, de csak a legújabb (93/4) GURU megjelenésekor szántam rá magam az írásra. Szóval belelapoztam, és - minő furcsa - az ember mindenütt csak azzal találkozik, hogy IBM PC. (A lapot szerdán vettem meg, ha még aznap írtam volna, nem biztos, hogy zsebrevágtátok volna amit írtam, nagyon dühös voltam. Mostanra már egy kicsit lehiggadtam.) Szóval PC. Ez végül is egy AMIGÁS újság, nemde? (...) Még három dolog: 1. C64 rovat - minek? Tudom sokszínűek vagytok (16.8 millió), de ezzel csak rontjátok a színvonalat, azonkívül a C64-eseknek van már lapuk. 2. AZ ISTEN SZERELMÉRE, NEHOGY BEINDÍTSATOK EGY PC DEMOLOGIÁT! 3. Bohóckodás: erről inkább nem írok semmit, még megsértődnétek... (...) Tényleg az utolsó megjegyzés: a túlzásokat leszámítva azért van valami igazam, nem? (Simonkay Dániel, Szombathely)

Nagy a gond pajtások, mert mindig van olyan, akinek valami nem tetszik. Az tény és letagadhatatlan, hogy a 93/4-es számban kissé túllőttünk a célon a PC terén. Nem kis viták voltak erről, mondhatnám úgy is, hogy nagyok (sőt), de szerencsére mindannyian felépültünk azóta. Az Amigásoknak abban egyrészt igazuk van, hogy ez alapvetően egy Amigás újság, de be kell látni, hogy muszáj a többi tábornak is információt nyújtani. Ha a játékokat nézem, akkor nincs mit tenni, azt KELL tesztelni, amit a cégek küldenek. A T. Cégek pedig PC-s anyagokat küldenek leginkább, mivel mostanában az a szokás, hogy előbb PC-n, aztán Amigán jelenik meg a program. De ilyenkor is oda van írva a pecsétre, hogy Amiga, amiből legalábbis sejteni lehet(ne), hogy a játék Amigára is elkészül(t). Abban igaza van minden Amigásnak, hogy a PC-vel sok lap foglalkozik, az Amigával meg szinte csak mi. Ezért van az, hogy a lap egyik fele szinte CSAK Amigás információkat tartalmaz. Ettől függetlenül persze mindenki kevésnek érzi a neki szóló részt, de ezen roppantul csodálkoznék, ha nem így lenne. Más. C64 rovat pedig kell, mert sokan olvassák a lapot ennek a géptípusnak a tulajdonosai is. Ezt egyébként már letárgyaltuk, ha jó emlékszem, ezért erről nem nyitunk újabb vitát. Egyszer már kértem, most mégegyszer kérem: próbáljuk már egymást elviselni! Dani pajtás legutolsó megjegyzésére a válaszom mindenféle mellébeszélés nélkül, egyszerűen csak ennyi: van.

A következő iszonyatos méretű levélből csak néhány részletet emeltem ki, azok is főképp velem kapcsolatosak (naná).

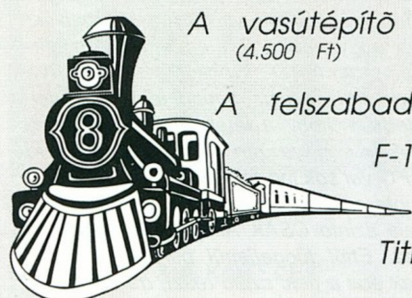
Hello GURU Team! Az újságban tett felszólításnak eleget téve (buzdítotok mindenkit: írjon!) hát most írok. (...) A 94/4-es szám véleményem szerint az eddigi legrosszabb. Na de nézzünk mindent sorjában. (...) Újdonságok: ebben a rovatban egyre több az olyan program, ami még nem jelent meg. (...) Levelezés: van benne pár poén, de az információtartalma megközelíti a 0-át. Összességében elég unalmas. (...) Jó lenne egy különszám DrótMalacról, poszterekkel, leírásokkal. (...) Braziltól kérdezem: 1. A Guru 93/2-es számának 71. oldalán a jobb alsó sarokban található kép véletlenül nem téged ábrázol? 2. Te sem tudod, hogy mi történt Móka Mikivel? Péntek délutánonként mostanság egy Móka Misi nevű hapsi nyomja a sódert a TV-ben. 3. Te csak a levelezési rovatot csinálod? Nem lehet nehéz 1 hónap alatt egy oldalt összeírni. (...) (Komlósi László, Szélkutas)

Vajon ki tehette bele az újságba azt a felszólítást? Mindenesetre nagy hibát követett el, de mostmár mindegy. Aki ezután szeretne annak hatására levelet írni, annak üzenem: csak vicc volt, ne fárassza magát! (Hoppá, most veszem csak észre, hogy milyen katasztrófális sebességgel közeledik a lap alja. Innentől kezdve tehát rövid leszek és lényegretörő.) Az újdonságok rovatban újdonságokról kell írni, nem? A megfigyelésed nem korrekt: a levelezés információtartalma nem megközelíti a nullát, hanem egyértelműen nulla. DrótMalac jelenleg nem kíván szerepelni. Továbbá: 1. Nem. Megpróbálták, de nem bírta a papír. 2. Móka Miklós nyugállományba vonult, mi bajod van a Móka Mihállyal? 3. Nemcsak.

Ha nem tévedek, záróra van. Ebből az apropóból kifolyólag már csak egy dolog maradt hátra, nevezetesen, hogy leírjam azt a bűvös szót, hogy: vége. Meg azt, hogy viszlát a jövő hónapban. *Brazil*

MICRO PROSE™

szimulációs játékszoftverek



A vasútépítő (4.500 Ft)

Civilizáció (4.500 Ft)

A felszabadító (4.500 Ft)

F-19 lopakodó (4.500 Ft)

Titkos ügynök (4.500 Ft)

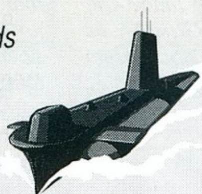
Helikopterszakasz (4.500 Ft)

A tengeralattjáró (4.500 Ft)

Rex Nebular (4.950 Ft)

Golf (4.950 Ft)

Darklands (4.950 Ft)



A.T.A.C. (4.950 Ft)

A fenti árak az ÁFÁ-t is tartalmazzák!

A MicroProse szimulációs játékprogramok kizárólagos magyarországi forgalmazója:

Budapest XIII. Jászai M. tér 5.
Tel: 111-5468, 131-6536



Ready COMPUTERS

READY COMPUTERS kft
Budapest V., Báthory u. 19.
Tel.: 131-0518 Fax.: 111-8671

AT 286-26MHz 1 Mb RAM, 1.2MB FDD, 40 MB HDD, Baby ház, 101 bill., 14" MONO VGA monitor+MX VGA 256 KB, IDE+2S1P1G vezérlő

44.576,-

AT 386-40MHz 128K Cache, 4 Mb RAM, 1.2MB FDD, 120 MB HDD, Baby ház, 101 bill., 14" SAMSUNG COLOR VGA monitor+TRIDENT VGA 512 KB, IDE+

80.768,-

AT 486-33MHz 256K Cache 4 Mb RAM, 1.2MB+1.44MB FDD, 240 MB HDD, Baby ház, 101 bill., 14" SVGA monitor+TRIDENT VGA 1 MB, IDE+2S1p1G

116.944,-

1 MB SIMM RAM 70 ns	2.864
1.2 MB FDD SAMSUNG	4.792
1.44MB FDD SAMSUNG	3.912
286-25MHz alapl. max 4 MB RAM	5.144
386DX-40MHz alapl. 128KB Cache	13.400
486DLC-40MHz alapl. 256KB Cache	31.760
486DX-33MHz alapl. 256KB Cache	39.992
Adlib kártya + Software	1.992
Sound Blaster 2.0 + Software	5.504
40 MB HDD 3.5" AT-BUS	10.992
80 MB HDD 3.5" AT-BUS	16.490
120 MB HDD 3.5" AT-BUS	17.992
200 MB HDD 3.5" AT-BUS	28.992
240 MB HDD 3.5" AT-BUS	27.492
Sound Blaster 2.0 + Soft	5.504
Sound Blaster Pro + Soft	12.780
MITSUMI CD-ROM + vez	19.992
Modem kártya (MNP5, BitC)	5.992
Mono SVGA monitor	8.992
SVGA C. Monitor (1024*768, 0.28)	23.692
WAY OF THE FUTURE!	
386-40 Mhz 128KC,1LB,U486	18.500
486DX2-50 Mhz 256C+3Local	59.000
486DX2-55 Mhz 256C+3Local	69.000
Tseng ET-4000AX 1 MB RAM Local BUS, 16,8 M szín, SW	8.990

Az áraink a 25% Áfát nem, de 1 év garanciát magukba foglalnak!

CompArt KFT

Budapest, Árpád út 165.

Tel.: 160-4449 (este)
169-5155/35
Fax: 189-3707
160-4449



Üzlet: Budapest, Újpesti Centrum Áruház, (A kék metró újpesti végállomásánál) II. em.

C64	9.627,-
Datasette	1.990,-
1541-II FDD	11.900,-
Amiga 500 bővítés alaplapon 1MByte-ra	2.000,-
Amiga 600 (AKCIÓ ÁR!!!)	**33.990,-**
Amiga 1200 (AKCIÓ ÁR)	**55.900,-**
Amiga 4000 120MB HDD 6M RAM	279.000,-
Amiga 4000 200MB HDD 6M RAM	295.000,-
Amiga 4000 (68030)	181.353,-
1084S Monitor	29.990,-
1085S Monitor	27.990,-
Amiga modulátor	3.500,-
100 db-os lemeztartó doboz (5.25")	470,-
80 db-os lemeztartó doboz (3.5")	470,-
10 db 3.5-ös Noname DD-s lemez	490,-
10 db 3.5-ös 3M DD-s lemez	922,-
10 db 5.25-ös BASF DD-s lemez (AKCIÓ ÁR!!!)	**240,-**
10 db 5.25-ös 3M DD-s lemez	656,-
10 db 3.5-ös Noname HD-s lemez	749,-
10 db 5.25-ös Noname HD-s lemez	399,-

Joystick

Quick joy SV 119	395,-
Quick joy SV 121 (Mikrokapcsolós)	540,-
Quick joy SV 124	718,-
Python I (gumiérintkezős v. mikrós)	940,-

Winchesterek

40 MByte Seagate 3.5"	14.987,-
80 MByte Conner 3.5"	21.237,-
120 MByte Conner 3.5"	25.990,-
200 MByte Maxtor 3.5"	36.250,-

PC számítógépek

AT286 20 MHz	57.000,-
AT 386sx 33 MHz	63.000,-
AT 386 40 MHz 64 kB Cache	70.250,-
AT 486 33 MHz 256 kB Cache	101.125,-

Minden PC tartalmaz: 1M RAM, 40 M HDD, Mono 14" monitor, 1.44 MB FDD, 101 Keyboard, 1s/1p/1p port, Hercules kártya, IDE controller, Baby ház + táp.

Áraink az ÁFÁ-t tartalmazzák! Vásárlás előtt kérjük, telefonon egyeztessen velünk!
Üzletünkben számítógép és videoszervíz is működik, elromlott gépét garanciával megjavítjuk.
Figyelem! Új üzletünk nyílik a XI. Bocskai u. 26-ban!

RÚNA

A VALHALLA PÁHOLY SZEREPJÁTÉK MELLÉKLETE A GURU MAGAZINBAN

MEGJELENIK HAVONTA VI. SZÁM

SZERKESZTŐ : NOVÁK CSANÁD

AZ ILLUSZTRÁCIÓKAT ZSILVÖLGYI CSABA (MAX) KÉSZÍTETTE.



Valhalla Páholy®
KÖNYVKIADÓ KFT

VDG-MARJAI DESIGN

Előbeszéd

Hát íme, féléves lett a RÚNA. Megértük ezt is, minden ellenkező - és rosszindulatú - híreszteléssel szemben. Örülök, s örömöm nem csak az elmúlt hat hónapnak szól, hanem az előttünk álló időnek is. Persze ebbe az örömbe vegyül némi üröm is, hisz a M.A.G.U.S. még mindig a nyomdában pihen, s noha egyre másra gördülnek el a megjelenését gátló akadályok, azért maradt még elég. A kockák lassan elkészülnek, a gyártó május végére ígérte őket - legújabban. Elgondolkodtató, hogy mi okoz ekkora nehézséget egy effajta - viszonylag egyszerű - műanyag tárgy elkészítésében. Mert ha még sárkánycsontból akartuk volna, s az tart nyolc hónapig, hát megértem. Nyilván kevés efféle bestia él kis hazánkban, esetleg védettek, ezért nincs alapanyag. De plasztik lesz az eszemadta, s arról nem hallottam mostanság, hogy a műanyagot is védetté nyilvánították volna. Most azonban, hogy meglesznek a kockák, már csak a könyvterjesztők ellenállását kell legyőznünk, merthogy olyan is van. Romlik a könyvpiac - ez igen régi nóta, azért még mindig nem untak rá. Romlik már mióta könyvet adunk ki, s e romlás ellenére is szépen működünk. De visszatérve terjesztőinkre, megjegyzendő, hogy az utóbbi negyedévben egyre csökkentik a megjelenő példányszámokat, s ettől az sem tántorítja el őket, hogy köteteink nagyrésze az első nap elfogy raktárukból, s egy hétre rá, már az utcán sem látni nyomát. Nyilván ez lehet az oka, hogy a **Valhalla Könyvklub** tagjainak száma az egekbe ugrott, s az ezzel járó örömteli meglepetésen kívül, háromszor annyi munka szakadt nyakunkba, mint számítottunk rá. Nehéz tartani a lépést, azért megpróbáljuk. Sajnos, épp terjesztőink miatt voltunk és vagyunk kénytelenek könyveket visszatartani, s hiába szeretnénk, hogy napvilágot lássanak, folyton folyvást csúszik megjelenési határidejük. Egyike ilyen régen ígért kiadványainknak az **ANALÓGIA II.** Nem tettünk le a kiadásáról, pusztán a kereskedői érdektelenség akadályozta meg utcára kerülését. Ha minden igaz, június folyamán már olvasható lesz. Sokan kérdezgették, hogy mostanában miért nem változnak és bővülnek előzeteseink a könyveinkben? Miért nem soroljuk terveinket? Az ok igen egyszerű. A könyvkiadásban, mint a kapitalizmus bármely más területén, kemény farkastörvények érvényesülnek. A konkurencia ugrásra kész, s nem egy olyan kötetünket megpróbálták már kiadni az orrunk elől, amiről hírt adtunk terveink között. A mérleg nyelve egyelőre a mi oldalunkon áll, ám az állandó harcokba egy kissé beleunva, inkább nem teremtünk olyan helyzetet, amely hozzásegíthet másokat, hogy ingyen ötletekhez juthasson. Örömmel konstatáltuk, hogy **Aliens vs. Predator** sorozatunk első kötete megnyerte a közönség tetszését, s már várjuk előre az újabb támadásokat, hogy kiderüljön, valójában mi írtuk. Nem mondom, egészen termékennyé vált gárdánk az utóbbi időben, elvégre mire ezek a sorok megjelennek, már utcán lesz, az **Alien 4: Idegenek a földön**, s valószínűleg nyomdába kerül, az **Aliens vs. Predator** következő kötete, a **Túlélők** is. Hogy a minket oly kevéssé kedvelő szakma milyen ötletekkel tud még előállni, az a jövő zenéje, s mint minden természeti csapást, az áskálódásokat is kellő egykedvűséggel tudjuk fogadni.

Számunkra egy a fontos, hogy Te kedves olvasó, meg légy elégedve, és szeresd a könyveinket!

NCS

STORMBRINGER - VIHARHOZÓ

SZEREPJÁTÉK MELNIBONÉI ELRIC VILÁGÁN

EGY ÚJ VILÁG TEREMTÉSE

Michael Moorcock a modern fantasy egyik legkiemelkedőbb alakja, akinek Elric világán játszódó regényciklusai iskolát teremtettek az irodalom ezen ágában. Magyarul eddig a *Móra Kiadónál* régebben napvilágot látott **A sötét folyosó**, és a **Harcikutya** volt olvasható tőle, ám ezek nem kapcsolódnak az **Elric Saga**-hoz. 1992-ben jelent meg nálunk **Corum kardjai** címmel egy kötete, mely három Elric világán játszódó regényt: egy tulajdonképpeni hexalógia első trilógiáját tartalmazza. Időrendiségében nem ez az első regényciklus, de önmagában is olvasható, s a világuk közös. A szerepjáték is e világon játszódik, s bizonyításul, hogy bőséges háttéranyag állt rendelkezésre a tökéletes adaptációhoz, felsoroljuk a regényciklusokat, valamint az egyes művek címeit :

I. **Az Elric Saga**

1. Melnibonéi Elric (Megjelenik a Valhalla Páholy gondozásában 1993-ban)
2. Hajós a Sors tengerén
3. A fehér farkas misztikuma
4. A tovatűnő torony
5. A fekete kard végzete
6. Viharhozó
7. Elric az idő peremén
8. Az igazgyöngy erőd

II. **Corum krónikái**

1. A Kardok királya
2. A Kardok királynője
3. A Kardok lovagja
4. A bika és a dárda
5. A tölgy és a kos
6. A kard és a paripa

III. **A Sólyomhold ciklus**

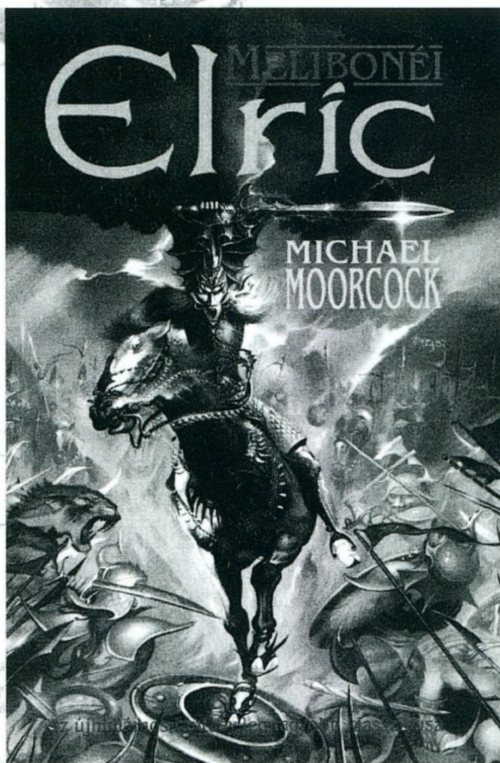
1. Drágakő a koponyában
2. Az őrült isten amulettje
3. A napkelte kardja
4. Rúnák botja
5. Rézherceg
6. Garathorm bajnoka
7. Küldetés Tanelornért

IV. **Egyéb Örök Bajnok kötetek**

1. Az Örök bajnok
2. Ezüstharcosok
3. Sárkány a kardban

A JÁTÉK ÉS VILÁGA

A *Chaosium kiadó* 1990-ben már a **Stormbringer** negyedik kiadását jelentette meg, s ez több dologra is következtetni enged: a játék nem az üstökösökre jellemző - hirtelen felizzó, majd kihunyó - pályát futott be a fantasy szerepjátékok szigorú piacán. Megszületése után nem tűnt el nyomtalanul a több száz egyéb kiadvány tengerében - sikere újabb és újabb kiegészítésekre, változtatásokra serkentette alkotóit.



Moorcock a következőket nyilatkozta róla:

A **Stormbringer** *többet mutat be saját fantasy világomról, mint képzeltem. Nem egyszerű kivonata a könyveknek, hanem tökéletes kiegészítőjük. A játék csodálatos.*

A mester dicsérete mindenképp említésre méltó.

A **Viharhozó** valóban tökéletesen a világra szabott, így ismertetése előtt mindenképpen szólnunk kell e háttérről. Elric világát húsz kisebb-nagyobb nép lakja, technikai fejlettsége - a hősi fantasztikum alapszabályainak megfelelően - a korai középkornak felel meg, nincs még lőpor sem. (Akárcsak egyes AD&D világokban.) E népek birodalmai több különböző néven nevezett, de valójában egyazon óceán partjain fekszenek, a két kiemelt birodalom pedig - *Melniboné* és *Pan Tang* - szigeteken helyezkednek el. A szokásos fantasy fajok azonban hiányoznak, nincsenek sem elfek (tündék), sem törpök vagy hobbitok, s gnómokat is csak a kocka végzete által sújtott játékosok között találunk. (Lásd később a játék leírásánál.) Ennek ellenére se gondoljuk, hogy csak emberi karakterekkel játszhatunk. *Melniboné* lakói egy ember előtti faj tagjai, kik nemesebbek, nagyobb tudásúak, kecsesebbek és természetükben sokkal nagyobb affinitással viseltetnek a mágia iránt, mint az emberek. ~Így közülük kerülnek ki a világ legnagyobb varázslói is, mint például Elric. *Myrrhyn* lakói azzal büszkélkedhetnek, hogy segédeszközök nélkül is repülhetnek, hiszen szárnyaik vannak. S bár *myrrhyn* férfiai kopaszok, mégis a világ leggyönyörűbb asszonyai e népből kerülnek ki (a nőknek van hajuk!). Sok birodalom lakói egyszerű emberek, ám közöttük is találhatunk különbségeket:

van nép, mely kézügyességéről, másik a gyorsaságáról, erejéről vagy bölcsességéről híres. A különböző embernépek tagjai főbb - kiemelt - tulajdonságaikra különféle járulékokat kapnak. Végül szólnunk kell a három degenerált fajról is, melynek sajnálatos módon játékos karakterrel is tagjai lehetünk. Ezek a népek a fejlődés különböző lépcsőfokain rekedtek meg. Az egyik faj csak intelligenciában alacsonyabb képességű; az *orgok* pedig már kisnövésű, majomszerű szőrös lények, ráadásul agyuk térfogata és kapacitása csak egy közepes babkonzervvel vehetné fel a versenyt. Mint minden világon, itt is küzdelem folyik két hatalom között, noha itt nem a Jó és Gonosz duó, hanem a népszerűségi listákon örök második, a Rend és a Káosz vetélkedik. Minden birodalom vallása egységes, de a védőszentek és istenek már birodalmanként váltakoznak a pantheon különböző tagjai között. Moorcock regényeiben nem esik sok szó a Rend urairól, ezért majd' minden nép a Káosz urainak valamelyikét imádja.

Ugyancsak léteznek őselemi síkok: a tűz, víz, föld, levegő is vallások alapja lett. Az utolsó isteni szintű hatalmat a különböző állatcsoportok urai képviselik. (Nem összekeverendő a Vadak urával!) Az efféle istenszerű teremtmények, az általuk felügyelt állatok hangjaihoz hasonló neveket viselnek. (Különösen elmés például a *Minden Álló és Folyó Vizek Lényeinek Urának És Parancsolójának neve: P!p!pphhhhp.)* A Káosz képviselői a különböző rendű és rangú démonok, uraik a Káosz Urai, a fődémonok, akik névben és hatalmukban is hasonlatosak a már ismertekhez, például *Pyaray* a *Lehetetlen Titkok Csápos Suttogója*, a *Káosz Flottáinak Parancsnoka*. A Rend képviselői az erények és való istenei, például *Donblas*, az *Igazság Istene*. Moorcock történelmének legkülönbözőbb időszakaiban játszatunk kedvünk szerint. Két nagyobb korszakot azonban érdemes elkülöníteni. Az egyik Elric birodalmának időszaka, ekkor a világ Elric harcos-varázsló császár hatalma alatt egyesült. A másik kor Elric birodalmának felbomlása után, az Ifjú Királyságok ideje. Az elsőhöz szükséges - a könyvekben található - fontosabb személyek a szerepjátékban részletes leírásra kerültek, így játszhatunk velük. Megtaláljuk például Elric kardjának, a *Stormbringernek* (Viharhozónak - igen, erről kapta nevét a szerepjáték) tulajdonságait is. A második időszak történelme ismeretlen - ezt szabadon alakíthatjuk, de ehhez leírt történelmi személyek sem állnak rendelkezésre.

A SZEREPJÁTÉK SZABÁJAIRÓL

A szerepjáték tulajdonképpen egyetlen kötetből áll, ebben a játékosok és a kalandmesterek számára íródott szabályok; a világ leírása; egy kisebb (egész kicsi) szörnygyűjtemény és öt kaland kapott helyet.

A *Chaosium* másik kiadványával, a *Call of Cthulhu*-val ellentétben, mely H.P. Lovecraft világán játszódik, s népszerűsége a rég feledésbe merült arcnélküli Dolgok megidézésén és egyéb vérgőzös horrorelemeken kívül a szerepjáték szabályainak csodás egyszerűségének is köszönhető, a **Stormbringer** szabályai bonyolultak. Néha túlontúl is azok. Szegény **AD&D**-hez, **Rolemaster**hez vagy **M.A.G.U.S.**-hoz szokott játékosoknak egy-két dolog komoly meglepetést okoz majd, annak ellenére, hogy ismerős elemeket is sokat találhatunk a **Stormbringer**ben.

Az első sokk akkor ért, mikor a tulajdonságok között egy SIZ nevűt is találtam, s rögtön gyanakodni kezdtem,

hogy a testméret is fontos - centiméterekre menő - tulajdonság, melyet 3 darab 6 oldalú kockával kell meghatároznom. És valóban. Így a peches karakterek - ha elrontották ezt a dobásukat - előtt végre megnyílt az út, hogy 90 cm-es törpékkel kezdjék el a játékot. Íme a gnómok... A következő furcsaságnak az bizonyult, mikor a származási helyre - azaz népre - is dobni kellett egy táblázat alapján. Méghogy a játékos döntse el, milyen karaktert szeretne! Azt már nem! Így a fentebb leírt kicsi teremtmény könnyen továbbfejlődhet szőrös, büdös, vakond intelligenciájú koldussá, hiába képzeltük mi el *Conant, a barbárt* tulajdonságai alapján. (A szükséges tulajdonság redukcióról a játék gondoskodik!) A harmadik sokkhullám is lecsapott rám, mikor láttam, hogy a karakter kasztját is táblázatból dobhatom ki. Ez igen!

A kasztok kapcsán: gyökeresen újították itt is. A harcost, varázslót, tolvajt és papot kibővítették még sok egyébbel, úgymint: földműves, koldus, kereskedő, matróz... Ezek egyébként logikusan kidolgozottak, (például láthatjuk, hogy egy középkori feudális társadalomban valóban csak nemesnek érdemes lenni) és valóban új perspektívákat nyitnak az Egész-Életében-Kalandozásra-Nevelt-Szuperhőshöz képest. Kellemes csalódás volt ezek után a képzettségek rendszere, a fegyveres és fegyvertelen harc leírása. Több új fegyvert is találhatunk, de néhány régi ismerősnek búcsút kell mondanunk - nincs például dobónyíl és nyílpuska vagy láncos buzogány. Ezek ugyan kidolgozhatóak, de a világ maga határozta meg a fegyverválasztékot is. A fegyvertelen képzettségek közé sok olyan is bekerült, melyeknek kidolgozása az **AD&D**-ből például kimaradt, ugyanakkor sokan fontosnak érezték. (Méregkeverés... igaz a **M.A.G.U.S.**-ban megtalálható.)

AMITŐL EGY MÁGUS JÓL ALSZIK

A következő érdekességnek a mágiát találtam. A varázslatok különféle démonok és őselemek megidézésére korlátozódnak, de egész sajátos módon. Az őselemek felidézése olyan, mint bármely más játékban, ám a démonokkal már más a helyzet. Leginkább a **M.A.G.U.S.** mozaikmágiájának és a kevesek által ismert **Rolemaster** démonmanipulációs iskolájának keverékeként írható le. A megidézendő démonok összes tulajdonságát mi határozhatjuk meg, ebből kiszámolható a megidézés nehézsége és energiaigénye. A démonokat fegyver vagy páncél formába kényszeríthetjük, de lehetnek kísérőink is, vagy kincset őrző szörnyetegek. A lehetőségek száma rendkívül nagy. Kedvencem az egyik példaként leírt, mozaikrendszerből összeállítható démon volt. Ezt egy olyan varázsló idézte meg, aki különböző gyógyfüvek fogyasztása miatt álmatlanságban szenvedett. A megidézett démon kispárna formát öltött, 1 méteres körzetben *álomvarázst* és *sötétséget* sugárzott. Végre a mágus kialhatta magát...

A vallás és különféle istenek ismertetése után öt kaland is szerepel a könyvben. Ezek elolvasása, majd az épület alaprajzainak tanulmányozása után több lehetőség merült fel bennem egy bizonyos helyiség hiánya miatt:

1., A varázsló a tornyán kívülre építtette (ám így kissé sokáig tarthat, amíg szorult pillanataiban eléri).

2., A tervezők hajlamosak bizonyos dolgokat teljesen figyelmen kívül hagyni a játékok megalkotásakor (pl.biológia).

3., Az anyagcsere Elric világában ellentmond az anyagmegmaradásnak, és anyag csak befelé kerül a szervezetbe.

Minden hibájától eltekintve, egy eredeti ötletekben gazdag, jó szerepjáték kerülhet a játékosok kezébe, mely rugalmas kalandmestert feltételezve különösen jól játszható. Tökéletesen megfelel a világnak, melyre íródott, hisz a mágia és a vallás is teljesen e célnak van alárendelve, ám ezt a több regényciklust háttérül használó világot más szerepjáték segítségével nehéz lenne játszani. Csak régóta játszó, sok szerepjátékot próbált veterán játékosoknak ajánljuk.

Kovács Adrián

AMI EGY KALANDMESTERNEK SEGÍTHET

MÉRGEK ÉS HATÁSAIK

Az orgyilkosok, fejvadászok, boszorkányok és boszorkánymesterek egyik legkedveltebb és leghatékonyabb eszköze a méreg, mindazonáltal vajmi keveset tudunk róla. Néhány mesélő és játékos számára a méreghasználat mindössze ennyiben merül ki: "Dobj méreg ellen, hogy meghaltál-e vagy sem!" Ha hősünk elég nagyot dob, akár derékig is gázolhat a ciánban, semmi baja sem esik.

Holott a mérgek igen sokfélék és ennek megfelelően igen sokféle hatásuk lehetséges. A méreg lehet egyszerű altató, okozhat hasfájást vagy éppen őrjítő látomásokat. Az alábbiakban a mesélők (és a játékosok) méregtárát szeretnénk egy kicsit színesebbé tenni. Természetesen a felsorolás a teljesség igénye nélkül készült, hiszen csak a természetben ennél jóval több mérgező anyag található, de úgyhiszem ez a kis ízelítő is elég a kedvcsináláshoz. A felsorolásban csak a valós világban megtalálható mérgek szerepelnek, a fantázia szülte teremtmények (pl. *Wyvern*) mérgeinek hatását a mesélő találékonyságára bízom.

A mérgeket sokféleképpen feloszthatjuk, például alkalmazásuk alapján léteznek étel, ital, fegyver, gáz, kontakt és több komponensű mérgek. Az egyik típusú mérget általában nem lehet a másik módon használni, kivétel ez alól a kontakt méreg, minthogy az fegyverre is kenhető és ételbe, italba is keverhető.

Az étel és italmérgek az emésztőrendszerbe kerülve fejtik ki hatásukat. Hatóidejük a néhány perctől a néhány napig terjed. A hatás általában rosszullét, gyengeség vagy halál. Legtöbbször növényi vagy ásványi mérgek.

A fegyverméreg a fegyver éléről vagy hegyéről a véráramba kerülő mérgek összefoglaló neve. Ezek hatása többnyire gyors, hiszen nyílt harcban az ellenféllel minél előbb végezni kell. Persze a leghatékonyabb méreg sem öl azonnal, legalább 1 kör kell, hogy kifejtse hatását. Ezek legtöbbször állati eredetű mérgek.

A gázmérgek nehezen kezelhetőek, hiszen nagy térfogat kell belőlük, ugyanakkor nem irányíthatók, ám néhány esetben ez is járható út. A gázmérgeket általában nem gáz halmazállapotban tárolják, hanem folyadékként vagy szilárd anyagként, amit később elpárologtatva vagy elégetve nyerik a gázt.

A kontaktmérgek szintén igen nehezen kezelhetők, hiszen leglényegesebb tulajdonságuk, hogy a csupasz bőrön, de még a vékonyabb ruhán keresztül is felszívódnak és igen gyorsan hatnak. Ez teszi őket alkalmassá a többcélú felhasználásra. Az ilyen anyagok előállítása igen bonyolult és költséges eljárás, csak mesterfokú méregkeverő képes rá, ha egy alkimista segítségét is igénybe tudja venni.

A több komponensű mérgek már a mérgezés magasiskoláját jelentik. Működésük igen összetett, több lépcsőben jutnak az áldozat szervezetébe és ott elegyedve fejtik ki áldatlan hatásukat. Például egy estélyen lehet méreg az ételben és az italban, de csak az hal bele, akibe mindkét fajta méreg bejut - a házigazda pedig nyugodtan ehet, ha nem iszik hozzá. Másik szokásos használatuk, hogy valakinek lassan ölő mérget adnak be, ami csak akkor hat, ha az áldozat nem kap rendszeresen ellenszert. Amíg szedi a méreg ellenanyagát, az ott lappang észrevétlenül, de ha egyszer kimarad az ellenméreg, az áldozat meghal, noha a valódi méreg talán évekkel azelőtt került a testébe.

Az alábbi táblázat a leggyakoribb mérgezési tüneteket foglalja össze, a mérgeket típusokba (I.-V.) sorolva. Ezek nem egy-egy méreg hatásai, hanem méreg csoportok tünetei. A táblázatból aztán bármilyen méreg összeállítható.

Példa: A tiszafa leveléből készített méreg okozhat rosszullétet/ájulást attól függően, hogy az áldozat mentődobása/méregellenállása sikeres volt-e. De ugyanez a méreg okozhat émelygést/gyengeséget kisebb koncentrációban.

A két hatás általában függ a mesélő találékonyságától, a felhasznált alapanyag minőségétől, a készítő szakértelmétől és az alkalmazott dózistól. Mindezeket ki lehet úgy is fejezni, hogy az áldozat levonásokkal dobja a mentődobását/méregellenállását.

Nem lehet olyan mérget készíteni, amelynek mindkét hatása halál, hiszen valami esélyt kell adni az ellenfélnek. Azt, hogy egy adott méregnek mi a hatása, mindig a mesélő dönti el!

Méregtípusok:

I. semmi/émelygés/rosszullét/gyengeség/ájulás/halál

II. semmi/gyengeség/görcs/bénultság/halál

III. semmi/émelygés/kábultság/alvás/halál

IV. semmi/émelygés/bódulat/alvás/halál

V. semmi/fp sebzés/ép sebzés/halál

Hatások:

Semmi: a méreg valamilyen oknál fogva nem hat;

Halál: az áldozat meghal, életereje 0 alá csökken, egyszerű gyógyítás hasznavehetetlen;

Alvás/ájulás: az áldozat bizonyos időre magatehetetlen lesz, nem tud a külvilágról és nem lehet felébreszteni;

Mérgek hatásai a M.A.G.U.S. rendszerében

Hatás	Erő	Áll.	Gyors.	Ügy.	Akarat.	Asztrál	Intell.	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	varázs
Kábult	-2	-2	-2	-2	-5	-5	-	-15	-20	-25	-	nem
Görcs	-8	-	-8	-8	-	-	-	-30	-40	-35	-15	nem
Gyenge	1/2	-2	3/4	3/4	-	-	-	-10	-15	-20	-20	igen
Rossz.	1/2	-4	1/2	1/2	-2	-	-	-15	-10	-15	-10	nem
Émely.	3/4	-2	3/4	3/4	-	-	-	-5	-5	-5	-20	igen
Bódult	-	-	1/2	3/4	-10	-	-5	-20	-25	-25	-20	nem

Hatás	tám.	VSZ	Mentő	Erő	Ügy	Sebesség	varázslás	megjegyzés
Kábult	-2	-2	-2	-	3/4	3/4	nem	stun
Görcs	-4	-4	-4	3/4	1/2	1/2	igen	slow
Gyenge	4	-	-	1/2	-	-	igen	weakness
Rossz.	-3	-3	-3	3/4	1/2	3/4	nem	
Émely.	-1	-1	-1	-	3/4	-	igen	
Bódult	*	-6	-4	*	1/2	1/2	nem	lásd leírás

Görcs: az áldozat részlegesen lebénul, csak nehézkesen és lassan képes mozogni; Bénultság: az áldozat minden akaratlagos mozgásra képtelen; Kábultság: az áldozat tudata eltompul, akarata gyengül;

Gyengeség: az áldozat legyengül, képtelen bármilyen megerőltető tettre;

Rosszullét: az áldozat komoly hányingerrel, fejfájással stb. küszködik; Émelygés: a rosszullét enyhébb formája;

Bódulat: a kábult áldozatot különböző látomások gyötrik.

A méregtípusok hatásai egymásra épülnek, így lehet olyan szabályt is alkalmazni, hogy a méreg hatása nem egyik pillanatról a másikra szűnik meg, hanem szép fokozatosan. Például a gyengeségből rosszullét lesz, abból émelygés és csak azután szűnik meg teljesen a méreg hatása.

Az egyik legérdekesebb csoport a bódító mérgek. Ezek közvetlenül nem okoznak fizikai sebeket, hanem különböző látomásokkal gyötrik áldozatukat. Ez általában igen kellemetlen és legkülönbözőbb reakciókat váltja ki. Lehet, hogy az áldozat egyszerűen csak félni fog egy láthatatlan ellenféltől, ám az is elképzelhető, hogy dühödten nekiront a szörnynek, ami csak az ő elméjében létezik (*Phantasmal Killer*), avagy megbomlik az agya és mindenkiben ellenséget lát, még saját társaiban is, vagy akár csak áll és élvezi a bódult lebegést.

A játék nyelvére lefordítva mindezt: a bódító mérgek csoportja alkalmas arra, hogy fantasztikus, meseszerű tüneteket idézzen elő. Te magad is kitalálhatsz ilyen hatásokat, de bizonyos varázslatok, varázstárgyak hatásait is kölcsönveheted. Okozhat egy méreg például tetszhalált (*Feign Death*) vagy éppen látnoki révületet idézhet elő (*Augury*), netán emlékezetkieséssel is járhat (*Forget*).

Nem mindegy az sem, hogy ki és miből készíti a mérget. Az AD&D első kiadásában az orgyilkosok 9. szinttől tanulhattak méreghasználatot, ez a második kiadásból sajnos kimaradt. A M.A.G.U.S. rendszere ismeri a méregkeverés képzettséget, ezért álljon itt most a méregkeverés, mint AD&D *proficiency*:

Méregkeverés
csoport: *rogue*
pont: *2*
dobás: *Int -2*

Ezzel a képzettséggel a karakter képes a mérgeket maximális hatékonysággal használni, képes továbbá fölismerni a mérgeket színükről, szagukról, hatásukról stb. Erre szintenként 5% esélye van.

Ki tud keverni szinte bármilyen mérget - feltéve, hogy az alapanyagok a rendelkezésére állnak. Ehhez legtöbbször egy alkimista vagy vajákos (a növények ismerője) segítsége kell.

Ha fölismert egy mérget, kikeverheti az ellenszerét. Természetesen az sem mindegy, milyen alapanyagból készül a méreg. Az alábbi lista kis ízelítőt ad, miből is lehet ártó anyagokat előállítani. A felsorolt növények mind léteznek, ám ismeretük még kevés - az elkészítés módja igen sokat számít. Például a ricinusmag nyersen igen mérgező, de olaját már orvosságként használják.

Az alapanyagok mellett szerepel az erősségére utaló kereszt. Ez csak tájékoztató jellegű. Szerepel ezenkívül a típusa, hogy fegyverre kenhető-e és hogy a növény melyik része mérgező.

Alapanyagok

Mérges növények:	erő	típus	fegyver	hatórész
Aggófű		I		virág
Anyarozs	++	II	+	termés
Bangita		I		mag
Beléndek	+	III-IV	+	levél
Borostyán		I		mag
Csomorika	++	I		levél
Datura	++	III	+	virág
Disznósaláta	+	III		nedv
Ebszőlő		III		szár
Farkasalma	+	I		levél
Fehér zászpa	++	III		gyökér
Fekete hunyor	++	IV		gyökér
Foltos bürök	++	I	+	szár
Földi tök		I		gyökér
Gyöngyvirág	++	II	+	termés
Gyűszűvirág	++	II	+	virág
Kapotnyak		I		levél
Keserű mandula	++	I		mag
Lila akác	+	I		mag
Lobélia		I		bimbó
Maszlag	++	IV	+	levél
Mák	+	IV		gubó
Méreggyilok	++	I	+	levél
Mételykóró	++	I		mag
Nadragulya	++	IV	+	levél
Őszi kikerics	++	III	+	mag
Ricinus	++	I	+	mag
Tavaszi hérics	+	II		virág
Tiszafa	+	I		levél

Mérges gombák:			
Cölöpgomba	+	I	
Gyilkos galóca	++	I	
Légyölő galóca	+	III	
Nagy döggomba	++	I	
Párducgalóca	++	IV	+
Sárga kínvirággomba	+	I	
Selyemgomba	+	I	
Susulyka	++	I	
Tulipán csészegomba		I	

Mérgező állatok:			
Mezei skorpió	++	II	+
Óriás skorpió	+	II	+
Farkaspók		II	+
Fekete özvegy	++	II	+
Madárpók	+	II	+
Varangy		II	+
Csörgőkígyó	++	II	+
Kobra	++	II	+
Mamba	++	II	+
Vipera	++	II	+

Egyéb mérgek:

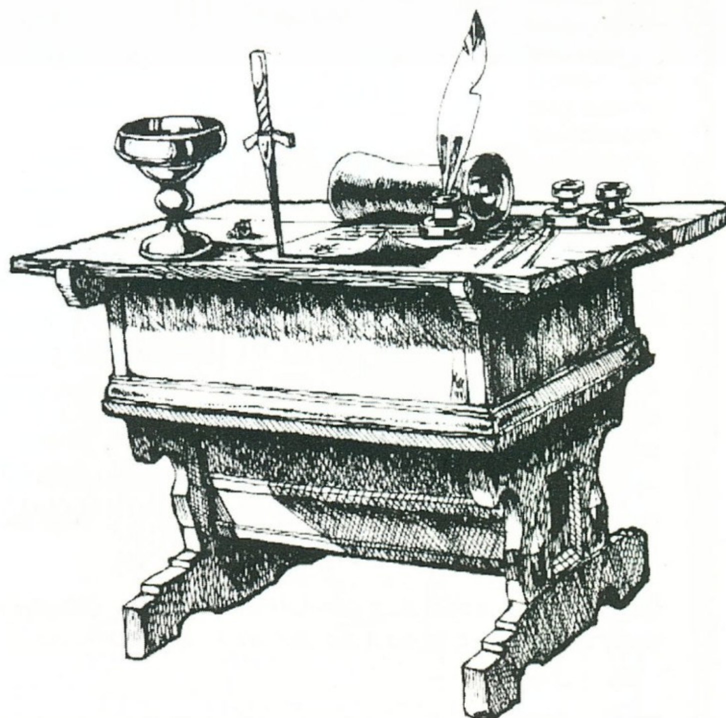
Arzén	++	V	
Cianidok	++	V	+
Foszfátok	++	I	
Gyémántpor	++	V	
Nitridek	++	I	
Klórgáz	++	V	
Szénmonoxidgáz	++	V	
Mustárgáz	+	I	

A fentieken kívül persze még igen sokféle hatás elképzelhető. Az anyarozs különleges hatása például, hogy ha nem halálos, az áldozat perifériás testrészei (orr, fül, ujjak) elüszkösödnek és lehullanak. A párducgalóca hatóanyaga dühöngő őrületet okoz. A gyémántpor ugyan lassan öl és drága, de a méregérzékelő amulettek nem fedezik fel, mert nem kémiailag hat, hanem a bélbolyhokat fúrja át. Ennyit röviden a mérgekről, a használatukat a következő részben tárgyaljuk.

Felhasznált irodalom:

Brehm: Az állatok világa
Rápóti - Romváry: Gyógyító növények
Galambosi - dr. Lévai - dr. Örsi: Mérgező növények
Varró Aladár Béla: Gyógynövények gyógyhatásai
Búvár zsebkönyv sorozat: Pókok, skorpiók
Kígyók, békák
Gombák

Jakab Zsolt



TÖRP RÚNA

A Tarin hegységet már évezredek óta lakják törpök: birodalmuk méretéről, lakóinak számosságáról csak fogalma lehet a felszín népének, ám a törp kultúra összetettségéről és nagyságáról csupán elképzelésekre támaszkodhatunk. Kétségtelen, hogy a törp rúnaírás ősibb és bonyolultabb mindennél, talán csak a kyrek jelei, az elfek írása vagy az aquir rovások mérhetőek hozzá. A most közölt kicsiny értelmező szótár hasznos lehet mindenkinek, aki Északra téved, legalábbis így vélekedtek Wien-Shi embervadász klán mesterei, hisz a kötelezően megtanulandó ismeretek közé sorolták. Pontosságáért a Dorani Nagytanács vállalja a felelősséget, én mégis azt ajánlom mindenkinek, hogy kísérő nélkül ne merészkedjen le Tarin tárnáiba, mert nem felszíni embernek való dolgokra akadhat.

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
100
1000
A v. I
AK
AZ

B
D
DR v. TR
E
F v. V
G
H
K v. KH
KAR
L v. UL
M
N
NG
O
R
T

TH
W v. U
Z v. ZH
Dawaz: Törp
Karak: Hegység,birtok
Karaz: Erős, kitartó, öreg
Kazad: Erődítmény, város
Dum: Végzet, káosz, sötétség
Duraz: Szikla, kő
Azak: Balta, fegyver
Drakk: Sárkány, szörnyeteg
Urkk: Ork, ellenség, bolond dolog
Grungl: A bányák törp istene
Azul: Fém
Azgal: Kincs

Ungor: Barlang, földalatti járat
Kadrin:Hegy, ösvény
Varn: Hegyi tó
Grimaz: Harsány, vad
Grom: Eszes, bátor, kemény
Az-Dreugl: Nagy balta
Ok: Okos
Okri: kézműves (gyakori törp név)
Ori: Munka
Und: Megfogni, elfogni
Ril: Fényes, csiszolt, éles
Lok: Összeesküvés, intrika
Galaz: Nemesfém
Goraz: Ostoba, mágikus
Grung: Bánya
Karag:Csúcs, magas hegy
Kazak: Háború, csata
Rhun: Rúna, mágikus jel, név, szó, hatalom
Baraz: Kövér, ígéret
Dammaz: Harag

Grun: Kalapács
Grong: Üllő
Zaraz: Ajándék
Dammaz-Kron: A harag könyve
Kron: Könyv, krónika, tekercs
Troll: Troll
Trolldrengi: Trollölő
Dreg: Ölni
Drakendrengi: Sárkányölő
Grontdrengi: Óriásölő
Gront: Óriás
Urkdrengi: Orkölő
Grungron: Fémmunka, kovácsolás
Ankor: Birodalom, ország
Strommez: Folyam, folyó
Trogg: Nagyot zabálni
Gazan: Pusztaság, síkság
Zorn: Hegyes vidék
Vorn: Falusi vidék
Urbar: Kereskedni

Bolg: Csengő, széles

Gorog: Sok sört inni

Tromm: Szakál

Skruff: Jelentéktelen szakállú (sértés)

Rikk: Király, uralkodó

Wand: Mágikus rúnákkal ékített bot

Thag: Rémisztően meggyilkolt

Gromdal: Ősi kegytárgy

Grizdal: Évszázados sör

Hazdal: Friss sör

Valdahaz: Sör erjesztés

Aruzhkhul: A goblinok barlangban becserk. művészete

Wanaz: Szakállnélküli, méltóságát veszített törp

Khulghur: A trollra vadászás művészete

Gnollengrom: Tisztelet a nagyszakállú törpnek

Drongnel: Sárkánysült barlangi gombával, sörben pácolva

Grindel: Különleges női törp ruha

Thingondrongol: Hely, ahol sör vagy kincs van elrejtve

Arkhandrazkal: A rúnák nemesfémbe vésése trollfoggal

Zharr: Tűz

Dharkhangron: A sötét földalatti világ

Grobkhaz: Ork vagy goblin kegytárgy

Wytryth: Erdőből hozott farönk

Thryngaz: Sötét, gonosz erdő

Skree: Köves, sziklás talaj

Skrund: Követ faragni

Klad: Fémpáncél

Ang: Fegyvert kovácsolni

Kuchungkuchung: kút, vízkerék

Rinn: Királynő

Drangthrong: Hatalmas törp sereg

Vongal: Idegenek Kelet felől

Mizpal: Vulkáni üveg

Nathgar: Arannyal díszített bőrruha

Frongol: Barlangterem

Varrkhulg: Ellenséges törzsfőnök

Khaz: Palotaterem

Thryng: Az ősök dicsősége

Grongol: Sír, ősök kincse

Gromthi: Ős, előd

Rhunkri: Rúnakovács

Drinn: Út, országút

Ungdrinn-Angkor: Nagy-birodalmi-földalatti országút

Umgi: Emberek

Elgi: Elfek

Gor: Vadállat vagy babár

Goruz: Trófea

Agrul: Nyomok a kőben

Azkahr: Masszív építmény

Izkhrul: Kőbe vágott nagy híd

Ekrund: Kőbe vágott lépcső

Huzhrung: Masszív városfal

Muzkhgrum: Ostromgép

Zhufbar: Városkapu

Zhuf: Hegyi patak, forrás

Mingol: Torony

Migdhal: Kőház, fogadó

Makkaz: Szerszám

Thrund: Kénpor

Naggrund: Veszélyes hely, ahol trollok vagy sárkányok élnek

Thragh: Győzelem

Noggarrung: Trollkoponyából készült ivókupa

Brynn: Szépen díszített

Thrung: Pajzsfal

Barragh: Kőhajító, dárdavető

Oggraz: Ogre

Raggarinn: Trollirhából készült köpeny

Thrag: Seb

Barak: Kapu, torony, fal

Garaz: Fiatal, bátor, lázadozó

Thongli: Sisak, amit orkot vagy goblint legyőző harcosok viselnek

Ungrim: Megbízhatatlan ember

Vulkhrund: Búvóhely barlangban

Vengryn: Bosszú, igazságtétel

Drung: Megütni, megtámadni

Khrum: Nagy harci dob

Ongrum: Zsoldos, szövetséges

Vithang: Szolga, kereskedő

Wulthrung: Pénz, jutalom, jövedelem

Zunthrum: Szobor

Vorkhul: Vándorló ork vagy goblin horda

Thrynaz: Törvény, szabály, becsületkódex

Zagaz: Emlékezés, történelem, saga

Gorm: Idős, öreg, hatalmas, hosszúszakállú

Thi/Throng: Klán

Az alábbi rúnaírással ellátott kőlapot, Kazaz a Karak - az egyik legősibb törp város - kapuján láthatjuk. Az utazókat a mindenkori uralkodó nevéről tájékoztatja.

Törpül így hangzik:

KRANGAL OGGRAZDRENGI RIKK KARAZAKARAK
GORMGORMGORMTHI GNOLLENGROM ORI VARRKHULGZAGAZ

Lefordítva:

Krangal az Ogreölő, Karaz a Karak királya, A bölcs, A bátor, A vénséges vén. Lássátok tetteit, halljátok dicsősége győzelmeit, és emlékezzetek!

LEVELEZÉS - HÍRMONDÓ

Könnyű dolgom van kivételesen, több levél is érkezett szerkesztőségünkbe, olyanok, melyek választ érdemelnek, s véletlenül nem M.A.G.U.S.-t kérnek. Remélem a tendencia megmarad, s akkor hónapról hónapra még két órával többet kell eltöltenem a RÚNA gondozásával. Félreértés ne essék, nem mintha bánnám, az efféle feladatoknak szívesen teszek eleget, nem úgy mint például... Na de hagyjuk. Lássuk inkább a termést:

Tisztelt Novák Csanád!
Hurrá legalább a megszólítással nincs gond. Én nem vagyok valami nagy levelező, de legutóbb megrótak emiatt, s most igyekszem magamon erőt venni.
A könyveidet - Halál havában, Észak lángjai - nagyon remeknek tartom. Szerintem a magyarul megjelent fantasy könyvek sorában a legjobbak. Külön jónak találtam a "Halál havában" függelékét, amit a második kötetből nagyon hiányoltam. Remélem a "Karneválból" nem fog kimaradni. Szerintem a kiegészítő információk mellett, a főbb szereplők PANTEON szerű leírását is sokan olvasnák szívesen. Ha úgy érzed, hogy zavarólag hatna, legalább visszamenőleg. Jó ötlet lenne gazdaságilag is, felkeltené az érdeklődést a M.A.G.U.S. iránt és viszont.
A RÚNÁt már kezdettől fogva olvastam, és van néhány dolog, amit nem értek, hiányolok vagy ellenzek. Nem értettem pl.: hogy a TABULA MAGICA-ban a varázstárgyak is benne vannak-e? Mert ha nem, jó lenne egy külön rovatot indítani számukra. Sajnáltam, hogy a 4.R-ban összesen alig több mint 3 oldalnyi anyag volt értékelhető. Kicsit össze lett csapva. A kérdésre a válasz, de megmutatkozott. Én is úgy gondoltam, hogy a RÚNA foglalkozzon más szerepjátékokkal is. De majd csak akkor, ha már a M.A.G.U.S.-ról nem lesz mit írni (kb. úgy 2020-ban). A 4.R-ból leginkább a Bestiáriumot hiányoltam, összesen 41db szörny, Brrr! NJK-t, némi munka árán ugyan, de minden további nélkül tud készíteni a KM.
Nem értettem még, hogy a 3.R-ban szereplő Crantai kóborlónál a megjelenő 2k6 db a véletlenszerű találkozásra vonatkozik-e, vagy az évenkénti összegyűlésükre.
A PANTEONBAN nincs megadva, hogy van-e mágikus tárgyuk, ha igen, milyen. Az anyagi helyzetük is nagyon homályos. Mit hordanak maguknál és mit rejtenek el a búvóhelyükön? A 4.R-ban, TABULA MAGICA-ban, arról van szó, hogy csak a varázslók testére írt jeleket lehet utólagosan feltölteni. Akkor mit jelent a több helyütt szereplő "vésés" kitétel? Az illusztrációkról szólva, nagyon fontosnak tartom a jó képeket, de azt nem szabad elfelejteni , hogy ezek mégis csak mellékesek. Ezzel nem azt akarom mondani, hogy ne legyenek képek, hanem azt, hogy ne legyenek öncélúak. Segítsen megérteni a szöveget, nyújtson valamilyen információt.
Jelenleg a három legfontosabb rovatnak a BESTIÁRIUM-ot, a TABULA MAGICA-t, és a PANTEON-t tartom. Egyelőre, ugyanis ez később úgyis változni fog.
Nagyon kíváncsian várom (és nemcsak én) a M.A.G.U.S. (és a Karnevál) megjelenését. Remélem nagy sikerük lesz.
További jó munkát, jó játékot, és sok sikert kíván:
Hegedűs Zoltán

Ez igen! Az ilyen leveleket szeretem. Ezért is közöltük le teljesen. No meg azért, hogyha valakinek kedve támad, lehet vitatkozni rajta. A válaszok:
A dicséretet köszönöm, a Karneválnak is lesz függeléke. Egyébként a fenti kívánságok összefoglalása képpen a 7.R-ban csak és kizárólag "értékelhető" M.A.G.U.S. anyagok lesznek, tíz oldal terjedelemben. Amolyan kívánságműsor gyanánt. Így jár aki levelet ír. A TABULA MAGICA közöl majd varázstárgyakat is.
A Crantai Kóborlóknál a megjelenés száma a véletlenszerű találkozásra vonatkozik, az évenkénti összejövetel esetében szorozd meg k6-al. Az egyéb hiányosságokra a jövőben jobban odafigyelünk (varázstárgyak, anyagi helyzet, stb.). A vésés is a varázsló testére vonatkozik, hisz nem csak ember varázslók léteznek. Lásd 5.R: Gyíkmágus. Egyébként is van néhány szekta a M.A.G.U.S.-ban részletesebben olvashatsz róluk -, akik a saját csontjukba vésik az efféle jeleket. Remélem, az 5.R BESTIÁRIUMA és az egész 6.R megnyerte tetszésedet. A jutalom a következő szám lesz.

Most látom csak, hogy megint kifogytam a helyből, de nem volt szívem megcsonkítani a fenti levelet. Hiába no, megmelengette a lelkemet.
Kedves Tálosi Krisztián és Torkos Attila. A ti küldeményeitekre a következő számban kerítünk sort. Mégegyszer köszönet mindenki fáradtságáért. Viszlát!

NCS

RÚNA
SZEREPJÁTÉK MELLÉKLET
FELELŐS KIADÓ:
NOVÁK CSANÁD
ÜGYVEZETŐ IGAZGATÓ
MUNKATÁRSAK:
GÁSPÁR ANDRÁS
NYULÁSZI ZSOLT
MŰVÉSZETI VEZETŐ:
MARJAI CSABA
HIRDETÉSFELVÉTEL:
VALHALLA DESIGN GROUP
TELEFON: 182-0430
TERVEZÉS, GRAFIKAI MEGJELENÍTÉS, TIPOGRÁFIA:
VALHALLA DESIGN GROUP



Valhalla Páholy
K Ö N Y V K L U B

FELHÍVÁS!

Bizonyára hallott már róla, hogy a könyveket is ÁFA-val sújtják - ez pedig a könyvárak drasztikus emelkedését vonta maga után. Ha azonban belép a **Valhalla Páholy Könyvklubba**, idén is a tavalyi áron juthat hozzá megjelenő köteteinkhez.

A **VP Klub** működése amerikai mintát követ - magyar árakon. A klubtagság évi 1000 Ft - ám ebben az összegben benne foglaltatik négy Ön által kiválasztott kötet ára. A tagok három havonta értesítőt kapnak a következő negyedévben megjelenő művekről, s csak annyi dolguk marad, hogy eldöntsék, mely köteteket kívánják megkapni. Évi négy kötet választása esetén nem kell a tagsági díjon felül fizetni, bármennyi legyen is a bolti ár. A többi, tetszőleges számú kötet megrendelésekor az árból 10% kedvezményt adunk, és nem számítunk fel postaköltséget. Minden kötetet a megjelenés napján postázunk. Minden év végén a tagok olyan nívós ajándékkötetet kapnak, mely utcai árusításra nem kerül. Ha tetszik ajánlatunk, ha a **Valhalla Páholy Könyvklub** tagja kíván lenni, töltse ki az alábbi belépési nyilatkozatot, és fizesse be a tagdíjat rózsaszín postautalványon. Ne felejtse elküldeni a belépőnyilatkozatot és a befizetést igazoló utalvány másolatát a Valhalla Páholy címére. (1016 Budapest, Alsóhegy u. 6.)



Valhalla Páholy
K Ö N Y V K L U B

FIGYELEM!

A belépési nyilatkozat és a pénz feladását igazoló csekk beérkezése után a Valhalla Páholy elküldi a Könyvklubhoz tartozást igazoló tagsági kártyát és az aktuális negyedévre vonatkozó könyvlistát.

Kérjük, hogy a lista alapján eszközölt megrendelésüket az aktuális negyedév utolsó havának első napjáig (március 1., június 1., szeptember 1., december 1.) adják postára, mert csak ebben az esetben tudunk teljes garanciát vállalni a megrendelés teljesítésére.

BELÉPÉSI NYILATKOZAT

NÉV:

VÁROS:

UTCA:

HÁZSZÁM

IRÁNYÍTÓSZÁM:

Kérjük nyomtatott nagybetűvel kitölteni!

A jelentkezési lapot nem kell kivágnia, a fénymásolatát is elfogadjuk.



- ÉRDEKLI A FANTASY; KIVÁNCSI A SZEREPJÁTÉKRA?
- SZERETNÉ TUDNI, HOGY MI JELENT MEG E MŰFAJBAN; ESETLEG ÍRÁSSAL KACÉRKODIK?
- KLUBOT ALAPÍTANA, VAGY FANZINT INDÍT?

KERESSEN MEG MINKET, SEGÍTÜNK!

AZ EGYESÜLET TÁMOGATÓI A MOZGALOM FELVIRÁGOZTATÁSÁT JELÖLTÉK FELADATUKUL! MINDEN SZERDÁN ÉS PÉNTEKEN SZEMÉLYESEN IS VÁRJUK AZ ÉRDEKLŐDŐK JELENTKEZÉSÉT.

CÍMÜNK: 1149, BUDAPEST, BUZOGÁNY U. 4.
(KAPUTELEFONON - VALHALLA PÁHOLY) TEL./FAX: 183-7299

SZENZÁCIÓ!

A BELVÁROSBAN

MAGYAR UTCA 1./B.

SZÍNES FÉNYMÁSOLÁS

AZONNAL

Olcsó árakkal
Hosszú nyitvatartással
8-20⁰⁰
Kedvezmény nagyobb példányszám esetén

Tel.: 118-9481
Tel.: 118-5003

VDG-MARJAI DESIGN

Ára: 150Ft

GURU

...ákoztató informatikai magazin

93

+ 16 oldal

...ÚNA

...64

...u legyen veletek !

... havonta az
...árusoknál!

VDG

...ESIGN GROUP

...TSÉG
...den!
...y születhet, ha
...EMMEL
...ATTAL
...EN TALÁLJA
...BBET:
...ágot,
...got (kíván-
...négy órán
...z megrendelését),
...z kiterjedt munkakap-

...ARCULATTERV
...EMBLÉMA
REKLÁMTERV
REKLÁMGRAFIKA
REKLÁMFOTÓ
HIRDETÉS

Keresse a lovat, amely nyolc lábbal száguld a siker felé!

...E INGYENES MINTAKATALÓGUSUNKAT!
...6 BUDAPEST, ALSÓHEGY U. 6.
TELEFON/FAX: 182-0430

VDG-MARJAI DESIGN

AUR TUDOMÁNYOS ASZTROLÓGIAI BT

ENGEDMÉNYEINK:

SOFTWARE 10%

TANÁCSADÁS, HOROSZKÓP 30%

1032 BUDAPEST, ÁGOSTON U. 32.
TELEFON: 167-0427

NEXON

KERESKEDELMI & SZÁMÍTÁSTECHNIKAI BT

1029 Budapest, Kinizsi Pál u. 16.
Telefon: 176-5107

Kedvezményeink:

Hardware 4%
Software 5%
Reklámfotó, fotógrafika 30%

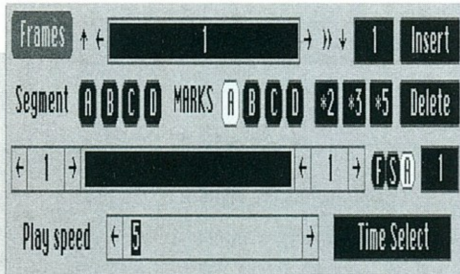
VDG-MARJAI DESIGN



VDG

VALHALLA DESIGN GROUP

Autodesk Animator Pro 2



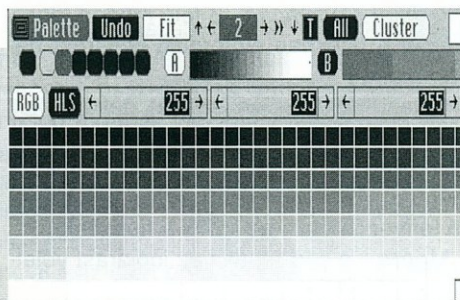
Hahó emberek, grafikusok és a többiek. Azt csiripelték a verebek, hogy az Ani. Pro készítői nagyon sokat csuklottak az elmúlt hónapban. Remélem igaz volt a hír!

Ezt a szép menüsort ugye már mindenki látta? Ha nem, hát gyorsan nézze meg.

Az előző számban (akkor még jobbak voltak a fogaim) említettem a Frames és a Palette menüt. Most ők következnek: Frames - A nyilak közötti nagy téglalapban találhatjuk az aktuális frame számát. A bal gomb lenyomásakor a cursor pozíciójának megfelelő frame-re ugrik. Jobb gombbal egy pici táblát látunk, ahol beállíthatjuk, hogy mely frame-et kívánjuk aktivizálni. A nyilak pontosan ugyanazt jelentik mint a kezelőtáblán. A nyilak melletti szám az összes frame-értékét jelzik. Ráklikkeléskor egy ablak jelenik meg, ahol megadható az összes frame-szám. **INSERT** - Bal gombra egy új fázist szúr a meglévők közé. Jobb gombbal lejön az insert menü, ahol beállíthatjuk, hogy hány új frame-et akarunk beszúrni. ***2, *3, *5**, kétszeresére, háromszorosára, illetve ötszörösére növelhetjük a fázisok számát úgy, hogy minden képkockát megsokszorozunk. Ezekszerint, ha volt 8 fázisunk és a *2-re nyomunk, akkor lesz 16 (érdekes mi?). Ezek úgy helyezkednek el, hogy az 1-2. frame az 1. fázist, a 3-4. a 2., az 5-6. a 3. stb. fázist fogják tartalmazni. **DELETE** - Bal gombbal törli az aktuális fázist. Jobb gombbal a Delete menü bukkan elő. Itt négy opció közül választhatunk: *1 Segment* - Az aktuálisan kijelölt csoportot törli. *2 All but Segment* - Csak a kijelölt csoportot nem törli. *3 Frames from current* - Az aktuális frame-től töröl beállítható számú fázist. *4 Cancel* - kilépés.

Segment A B C D - az egymás utáni fázisokat csoportba rendezhetjük. Négy csoportunk van A, B, C, D. A törlésnél, és a Time Select-nél lesz szerepe. A hozzárendelés pofonegyszerű. A betűk alatti bigyuszon kell beállítani a kezdő, ill. vég-frame pozícióit. Ezekután az A, B, C, D betűk valamelyikére rányomunk jobb gombbal. Ezzel készen is volnánk. A csoport hosszát az **F, S, A** switch-ek melletti téglalapban láthatjuk.

MARKS A B C D - Mind a négy betűhöz hozzárendelhetünk egy-egy fázist. A hozzárendelési eljárás itt sem különbözik sokban, csak nem kell kezdő, ill. végpontot beállítani, mivel nem tartományt adunk meg, hanem egy pontot. Kiválasztjuk aktuális frame-nek azt, amelyiket a betűhöz akarjuk rendelni. Ha ez megvan, akkor a jobb gomb segítségével véghezvihetjük tervünket. **Play Speed** - A lejátszási sebesség adható itt meg. (Kezdőknek: mennyi ideig várakozzon két egymás utáni képkocka kirakása között.) Értéke 0 és 120 között állítható. 0- a leggyorsabb, 120- a leglassabb sebesség. Az F, S, A, illetve a **TIME SELECT** kapcsolókkal/menükkel később foglalkozom.



Palette menü: A második kép ezt ábrázolja. Egy-két fontos tudnivaló: **Cluster** - jelentése csoport. Ezek segítségével szelektálhatjuk a színeket. Két cluster-ünk van: A és B. A nyilak alatt találjuk az A-t, a cluster felirat alatt pedig a B-t. Definiálásukról még lesz szó. Vigyáznunk kell, mert a palett menüben nem mindig működik az Undo funkció. A nyilak stb. már ismertek. A FIT-ről egy picit később. T - a Time select kapcsolója. **ALL/CLUSTER** a végzendő művelet hatáskörét állítja. **ALL** - mind a 256 színre vonatkoznak, **CLUSTER** - csak az aktív clusterrel történik a műveletvégzés. **RGB/HLS** - Azt hiszem elég egyértelmű a funkciója. Azt adhatjuk meg, hogy a színeket melyik rendszer szerint állíthatjuk. Ezek mellett találunk három számot, amik az aktuális szín rgb, ill. hls értékeit tartalmazzák. Itt állíthatjuk is őket. Látunk még egy 8*32-es hálót. Ide van besűrítve mind a 256 szín. Az egér gombjai már megint nagy szerepet játszanak, ugyanis a jobb gomb célnak jelöl ki egy színt, vagy egy clustert, míg a bal gombbal megadhatjuk a forrást. Nyomjunk rá a két cluster közül valamelyikre jobb gombbal! Ekkor a képernyő tetején meglátjuk a *Start* feliratot, és mellette annak a színnek a számát, amin a cursor áll. Klikkeljünk egy színre bal gombbal! Ekkor a *Colors* felirat mögött azt látjuk, hogy milyen hosszú lesz a cluster (hány színt tartalmaz), a *Stop* mögött pedig a cursor alatt levő szín számát láthatjuk.

FIT - E funkció triviálisan egyszerű, de nehezen elmagyarázható. Ahhoz, hogy tudjátok, egy kicsit bele kell tekintenünk az ani. pro lelkivilágába. Amikor clusterrel műveletet végzünk és ez a funkció be van kapcsolva, akkor a program létrehoz a régi és az új palettából egy úgynevezett 'Cross reference' (keresztivatkozás) táblázatot. Amelyben az található, hogy az új és a régi paletta között hol vannak eltérések és ebből kifolyólag milyen korrekciókat kell végezni a bitmap-en. Ezeket a korrekciókat a művelet befejezéseként végre is hajtja. Egy példából lehet hogy jobban érthető: Tegyük fel, hogy a 22. és 45. színünk piros, és a rajzoláshoz a 22. színt használtuk, de most az kell nekünk. Ha rámásolunk valamit, akkor megváltozna a kép színe. Ehelyett a program a másolás előtti 22. szín alkotóit összehasonlítja az új paletta összes színével és kiválasztja az árnyalatban legközelebb állót. A mi esetünkben ez úgy zajlik, hogy a másolás után a program elkezdi pásztázni a színeket, majd amikor elér a 45. színhez detektálja, hogy ez ugyanolyan, mint a volt 22. szín. Ezekután eltárolja magába, hogy a bittérképen található 22-es színeket le kell cserélni 45-ösre.

Ezzel fityiszt mutattunk a palette táblának. Jövőhónapban újból találkozunk.

Sziasztok



Molnár Károly

Nagyon sok sportjáték lát manapság napvilágot, azonban akadnak köztük olyanok is, melyek minőségükkel kiemelkednek a szürke tömegből. Nos, egy ilyen játékot fogok most beumutatni a kedves olvasóközönségnek. A játékct a Dynamix és az Electronic Arts neve fémjelzi, így valószínűleg senkit nem ért váratlanul a dolog. A fiúk elég nagy fába vágták a fejszéjüket amikor az amerikai focit választották a játék tárgyául. Azonban ez valószínűleg nem egyedi dolog lesz, mert a kézikönyv szerint a Front Page Sports sorozat első tagjával állunk szemben. Reméljük a többi is legalább így sikerül. Most pedig lássuk a programot.

Quickstart
Ha gyorsan el akarjuk kezdeni a játékot, akkor nyugodtan válasszuk ki ezt az opciót, mely az addig beállított értékeket veszi figyelembe és így indítja el a játékot.

Exhibition Play
Bemutató játék, melyben kívül esik a hagyományos versenyeken. A csapatokat különbözőképpen válogathatjuk össze, nincs kötöttség az összeállításra. A bemutatójáték eredményei sehol nem tárolódnak és a további előrejutásunkba sem számítanak bele.

League Play
A teljes versenyidény végigjátszása.

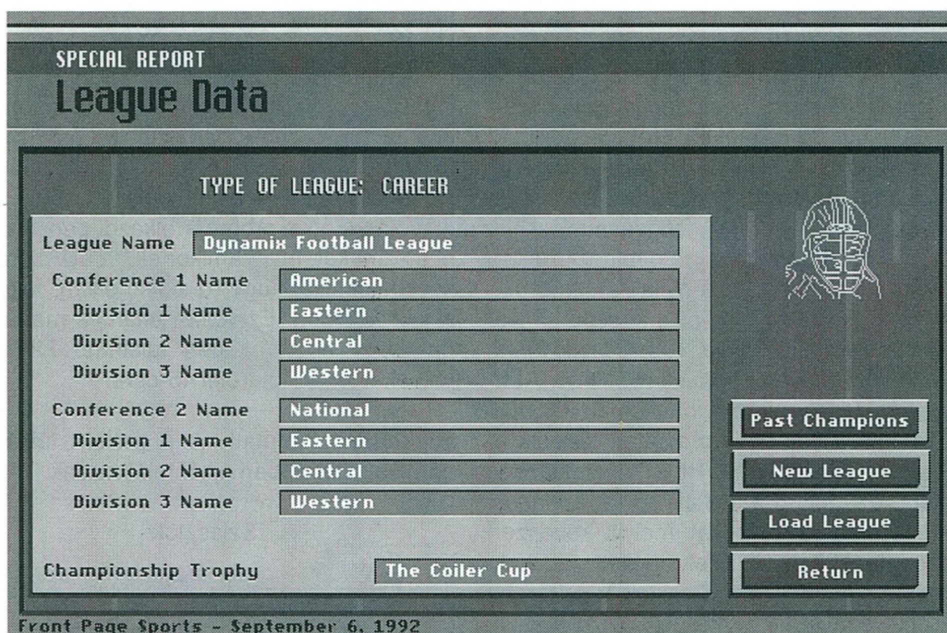
Initial Game Setting - kezdő játek beállítások

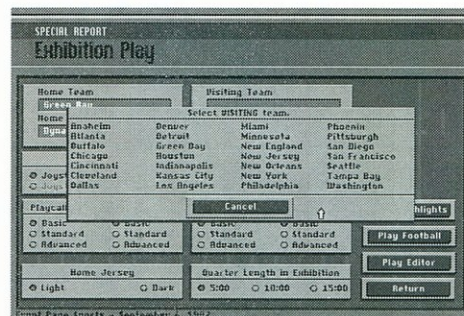
Modes - háromféle játékmód lehetséges a programban. A játékmódok nem csak a nehézségét befolyásolják a játéknak, hanem az irányítást is. Basic üzemmódban gyakorolatilag csak menedzseljük a csapatot, a gép irányít mindenkit. Standard üzemmódban csak egy embert, míg Advanced módban az összes játékost irányítani tudjuk. Mindenzek az Action beállításra vonatkoztak. A Playcall módban is a fent leírt 3 módban játszhatjuk a játékot. A 3 mód mind azt befolyásolja, hogy hogyan kerül kijelzésre a játék a Playcalling képernyőn.

Control - 2 joystick és a billentyűzet között választhatunk, feltéve ha nem bízuuk a computerre a dolgot.

Game Plans - a játék indítása előtt ki kell választanunk, hogy ofenzív vagy defenzív játékmódot kívánunk-e folytatni.

Other Settings - egyéb beállítható dolgok
Home Jersey - a hazai csapat mezének színe
Quarter Lenght in Exhibition - a negyedek hossza percben
Weather Conditions - 3 féle módon lehetséges a játékban előforduló időjárást befolyásolni
- **Specific** - minden értéket nekünk kell pontosan beállítanunk (hőmérséklet - temperature, szélsebesség - wind speed, páratartalom - humidity, egyéb befolyásoló tényezők - száraz időtől a hóesésig)
- **Month** - a gép kreálja az időjárást véletlenszerűen, ha a stadion zárt, akkor természetesen nincs jelentősége a dolognak.
- **Computer** - ugyanaz mint az előző, csak a gép figyelembe veszi azt is, hogy melyik város közelében vagyunk éppen és ehhez igazodva generálja az időjárást.





Játék közben az F1-et megnyomva a Game Settings képernyőre jutunk, ahol a már beállított érztékeken és még egy pár más dolgon tudunk állítgatni.

Miután végeztünk a beállításokkal, a pénzfeldobás nemes cselekedetére kerül sor. A pénzfeldobás két dolgot befolyásolhat. Egyrészt azt, hogy védők vagy támadók leszünk és azt, hogy melyik térfél a mienk.

Calling Plays - a Playcalling screen 3 részre van osztva a középső részen 4 ablak található ahol kiválasztható a nekünk szimpatikus beállítás, míg a felsőrészen újabb 4 nyomógomb található. Az első gomb a Substitution nevet viseli, itt a cserére ítélt játékosokat, illetve a helyette beálló másik játékost lehet kinézni magunknak. A következő gomb a Special Teams feliratot és lássatok csodát a speciális csapatjátékokat lehet itt megtekinteni. A harmadik gomb a Time Out nevet viseli és a sportjátékot ismerők számára egy kellemetlen eseményt takar. Az utolsógombbal kilépünk a játékba.

Az Action Game részben a következőkről érdemes megemlékezni:
- **Player cursor** - a mi általaunk irányított játékost egy kis négyzet jelzi, mely tartalmazza a játékos mezének számát is. Ha nálunk van a labda is, akkor egy kis nyíllal is kiegészül a jelzés, egyébként pedig a nyíllal jelzett játékosnál van a labda.
- **Action Modes** - a már leírt módok léteznek (Basic, Standard, Advanced)
- **Offenzív játékmód** - négyfajta beállítás lehetséges melyeket a joystickkal lehet

beállítani: fel - *Pass-Deep*, le - *Pass-Short*, balra - *Run-Outside*, jobbra - *Run-Inside*. A beállításhoz a B billentyűt is kell használnunk.

- **Defenzív játékmód** - iltt is négyfajta beállítás lehetséges mint az előbb: fel - *man-to-man defense*, le - *Zone defense*, balra - *Outside defense*, jobbra - *Inside defense*.

- **Kick** - a rúgás beállítására többféle lehetőségünk van. Az Angle elnevezésű csíkkal mely a képernyő bal oldalán található a rúgás szögét lehet beállítani. Ezután a megjelenő csíkkal lehet az irányítást elvégezni.

- **Fouls and Penalties** - természetesen rengeteg szabálytalankodási lehetőség adódik a programban, de biztosíthatok mindenkit, hogy a program véresen megtorolja a szabálytalanságokat (20 fajta játékbeli hibát tud érzékelni a program).

- **Injuries** - ahol szabálytalankodások fordulnak elő, ott nem ritkák a sérülések sem. Ha a játékosunk megsérül, akkor a gép automatikusan kicseréli azt a kispadon ülő társára. A megsérült játékos csak egy bizonyos időután léphet ismét pályára. Ez az idő természetesen a sérülésének nagyságától függ. Persze előfordulhat az is, hogy a játékost soha többé nem látjuk viszont.

- **Weather** - Az időjárásról már szóltan a leírás elején pár szót. Érdekesség, hogy az időjárás tényezői a labda repülésére is kihatással vannak.

- **Instant Replay** - A TAB billentyű megnyomásával a rögzített játékot tudjuk megtekinteni.

League Play

A játék lényegi részét elfoglaló League Play a szokásos jól kialakult hagyományokat követve egy manageri teendőket igénylő nagyszerűen kialakított játékrész. Ha kiválasztjuk a menüpontot, akkor legelsőténykedésünkként új csapatokat kell alkotnunk. A csapatok típusa kétféle lehet. Career típusú, ha hosszabb lélegzetűt szeretnénk, vagy Single-Season, ha csak egy játékszezont óhajtunk végigjátszani. Miután ezt kiválasztottuk a csapatok configurációját kell megalkotnunk. Természetesen a résztvevő cssapatok száma (28 - 18 - 12 - 10 - 8) erősen befolyásolja a lejátszásra kerülő meccsek számát, valamint a csapatok létszámát. A csapatok összeállítása a már megszokott módon történik, igazából sok érdekesség nem található itt. A Team Data menüpontban a csapatra vonatkozó összes adatot megtalálhatjuk. A lejátszandó mérkőzéseknél beállíthatjuk, hogy a gép csak szimulálja az elért eredményeket, vagy ténylegesen le kelljen játszani a mérkőzéseket. A merkőzéseket a gép állítja össze és közli velünk hetes megosztásban, hogy mikor melyik csapat játszik.

Egy csapat 47 lehetséges játékosból állhat. Mindössze 3 fajta játékoscsoport létezik a játékban (Assigned Slots - fix pozíciójú játékosok, Open Slots - szabadon kitölthető helyű játékosok, Injured Reserve Slots - sérültek.

- **Team Roster** - a szokásos adatokat tartalmazza a csapatról (SPeed - gyorsaság, ACceleration - gyorsulás, AGility - fürgeség, STrenght - erő, HAnds - kézbiztonság, ENdurance - hibák és sérülések, INtelligence - okosság, DIscipline - fegyelem).

- **Player Data** - a játékosok minden adatát tartalmazza.

- **Injury Status** - a sérülések mértéke

- **Statistics** - természetesen itt sem hiányozhat egy mindenre kiterjedő, alapos statisztika mely segít minket abban, hogy helyesen irányítsuk csapatunk tevékenységét.

Play Editor - Egy teljesen különálló része a játéknak. A hely hiánya miatt csak címszavakban említem meg az itt elérhető lehetőségeket: - játék editálása - játékosok mozgatása, cseréje - játék tervezése - játék pálya editor.

Kellemesen csalódik néha az ember a sportjátékokban. Úgy gondolom, hogy mindenkinek érdemes lenne egyszer foglalkozni valamilyen sportjátékkal, mert meglepően másfajta élményt képesek nyújtani, mint például egy lövöldözős játék. Persze az sem árt, ha az embernek némi kézikönyv is a kezébe akad a játék közben, ugyanis nagyon sok mindent meg lehet tudni a játékról és a sportágról így. Nem utolsó szempont az sem, hogy néhány helyen külön tutorial részt is mellékelnek a játékhoz, így még jobban el lehet sajátítani az éppen aktuális sportágat. Maradva a Football-nál nem egy fantasztikus program, azonban kellemes kikapcsolódást jelenthet minden géptulajdonosnak.

Bear™

Assembly programozás

Boomby & Mc.Master rovata

Most sajnos a CODE hossza miatt kénytelenek lesztek a mi felejthetetlen, valamint lenyűgöző stílusunkat mellőzni, (de ami késik, az nem múlik)
A közölt forráslista egy sprite csillagmozgás code-ja. Ha valaki rendszeresen olvassa ezt a rovatot és veszi a GURU-t, akkor a hiányzó megnyitást be tudja helyezni a program megfelelő részeibe és akkor futtatni is képes lesz.

```
P:      lea     $dff000,a6      ;itt indul a prg
        moveq#0,d3              ;sebesség mutató
        bsr     sper            ;sprite inic.
ras:    tst.b   $5(a6)          ;raster teszt
        bne.b ras
        cmp.b #$40,$6(a6) ;elérte a $40. sort?
        bne.b ras               ;ha nem, akkor újra
adder:  lea     sprite,a0       ;sprite 1 mozgatás
        moveq#12-1,d0
.c      addq.b  #2,1(a0) ;4 pixellel mozg.
        tst.b   1(a0)
        bne     .z
        move.b  #$20,1(a0);eredeti pozíció
.z      lea     68(a0),a0
        dbf     d0,.c
adder2: tst     d3              ;sprite 2 mozgatás
        beq     nosx
        lea     sprite2,a0
        moveq#17-1,d0
.c      addq.b  #2,1(a0)
        tst.b   1(a0)
        bne     .z
        move.b  #$20,1(a0)
.z      lea     48(a0),a0
        dbf     d0,.c
        bra     adder3
nosx:   lea     sprite2,a0
        moveq#17-1,d0
.c      addq.b  #1,1(a0)
        tst.b   1(a0)
        bne     .z
        move.b  #$20,1(a0)
.z      lea     48(a0),a0
        dbf     d0,.c
adder3: lea     sprite3,a0      ;sprite 3 mozgatás
        moveq#24-1,d0
.c      addq.b  #1,1(a0)
        tst.b   1(a0)
        bne     .z
        move.b  #$20,1(a0)
.z      lea     32(a0),a0
        dbf     d0,.c
        not     d3
        tst     d3
        beq     nos
adder4: lea     sprite4,a0      ;sprite 4 mozgatás
        moveq#48-1,d0
.c      addq.b  #1,1(a0)
        tst.b   1(a0)
        bne     .z
        move.b  #$20,1(a0)
.z      lea     16(a0),a0
        dbf     d0,.c
nos:    btst    #6,$bfe001 ;bal egérgomb
        bne.w ras       ;újra raszter figyelés
endprg: rts             ;program vége
coplst: dc.w    $180,0,$0182,0
        dc.w    $1a2,$8,$01a4,$f,$1a6,$fff
        dc.w    $1aa,$4,$01ac,$c,$1ae,$88f
        dc.w    $1b2,$2,$01b4,$8,$1b6,$f
        dc.w    $1ba,$4,$01bc,$c,$1be,$f
        dc.w    $8e,$3000,$90,$30ff,$102,0
        dc.w    $92,$30,$94,$c8
        dc.w    $0104,$0000,$100,$1200
        dc.w    $0108,$ffd8
        dc.w    $124,sprite/$10000,$126,sprite
&$ffff
        dc.w    $128,sprite2/$10000,$12a,spri-
te2&$ffff
        dc.w    $130,sprite3/$10000,$132,spri-
te3&$ffff
        dc.w    $138,sprite4/$10000,$13a,spri-
te4&$ffff
        dc.w    $e0,ures/$10000,$e2,ures&$ffff
        dc.w    $f011,$fffe,$100,0
        dc.l    $ffffffe

ures:   dc.l    0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
sper:   lea     task(pc),a0 ;spr1 eredeti helye
        lea     sprite,a1 ;sprite futási helye
        lea     ptab(pc),a2 ;csillagok koordiná-
tái
        moveq   #0,d1 ;sprite vége jelző
        moveq   #12-1,d0 ;sprite magassága
.c      move.l  (a2)+,(a1)+ ;bemásolás a fix
helyére
        move.l  (a0),(a1)+
        move.l  4(a0),(a1)+
        move.l  8(a0),(a1)+
        move.l  12(a0),(a1)+
        move.l  16(a0),(a1)+
        move.l  20(a0),(a1)+
        move.l  24(a0),(a1)+
        move.l  28(a0),(a1)+
        move.l  32(a0),(a1)+
        move.l  36(a0),(a1)+
        move.l  40(a0),(a1)+
        move.l  44(a0),(a1)+
        move.l  48(a0),(a1)+
        move.l  52(a0),(a1)+
        move.l  56(a0),(a1)+
        move.l  60(a0),(a1)+
        dbf     d0,.c ;ciklus, amíg d0 nem = -1
        move.l  d1,(a1) ;vége beállítás
spr2:   lea     task2(pc),a0 ;sprite 2 inicializá-
lása
        lea     sprite2,a1
        lea     ptab2(pc),a2
        moveq   #17-1,d0
.c      move.l  (a2)+,(a1)+
        move.l  (a0),(a1)+
        move.l  4(a0),(a1)+
        move.l  8(a0),(a1)+
        move.l  12(a0),(a1)+
        move.l  16(a0),(a1)+
        move.l  20(a0),(a1)+
        move.l  24(a0),(a1)+
        move.l  28(a0),(a1)+
        move.l  32(a0),(a1)+
        move.l  36(a0),(a1)+
        move.l  40(a0),(a1)+
        dbf     d0,.c
        move.l  d1,(a1)
spr3:   lea     task3(pc),a0 ;sprite 3 inicializá-
lása
        lea     sprite3,a1
        lea     ptab3(pc),a2
        moveq   #24-1,d0
.c      move.l  (a2)+,(a1)+
        move.l  (a0),(a1)+
        move.l  4(a0),(a1)+
        move.l  8(a0),(a1)+
        move.l  12(a0),(a1)+
        move.l  16(a0),(a1)+
        move.l  20(a0),(a1)+
        move.l  24(a0),(a1)+
        dbf     d0,.c
        move.l  d1,(a1)
spr4:   lea     task4(pc),a0 ;sprite4 inic.
        lea     sprite4,a1
        lea     ptab4(pc),a2
        moveq   #48-1,d0
.c      move.l  (a2)+,(a1)+
        move.l  (a0),(a1)+
        move.l  4(a0),(a1)+
        move.l  8(a0),(a1)+
        dbf     d0,.c
        move.l  d1,(a1)
        rts
ptab:   dc.l $30504000,$41c05100 ;pontok ko-
ordinátái
        dc.l $52006200,$63807300
        dc.l $74e08400,$85409500
        dc.l $9660a600,$a7a6b700
        dc.l $b870c800,$c935d900
        dc.l $daf0ea00,$eb50fb00
ptab2:  dc.l $30503b00,$3cc04700
        dc.l $48005300,$54805f00
        dc.l $60e06b00,$6c407700
        dc.l $78608300,$84a68f00
        dc.l $90709b00,$9c35a700
        dc.l $a8f0b300,$b450bf00
        dc.l $c090cb00,$cc30d700
        dc.l $d860e300,$e4a0ef00
        dc.l $f0f0fb00
ptab3   dc.l $30503700,$38903f00
        dc.l $40304700,$48004f00
        dc.l $50f05700,$58505f00
        dc.l $60a06700,$68706f00
        dc.l $70307700,$78107f00
        dc.l $80d08700,$88008f00
        dc.l $90809700,$98e09f00
        dc.l $a0f0a700,$a880af00
        dc.l $b030b700,$b860bf00
        dc.l $c020c700,$c850cf00
        dc.l $d090d700,$d8c0df00
        dc.l $e0e0e700,$e850ef00
ptab4   dc.l $30503300,$34903700
        dc.l $38303b00,$3c003f00
        dc.l $40f04300,$44504700
        dc.l $48a04b00,$4c704f00
        dc.l $50305300,$54105700
        dc.l $58d05b00,$5c005f00
        dc.l $60806300,$64e06700
```

folytatás a 70. oldalon



MÁGIKUS LAPOK

Lassan itt a nyár, jön, jön közeleg. De addig is, amíg teljesen ideér, egy kis Mágikus Lapok talán elszórakoztatja a hű olvasót. Nyáron indul meg igazán az élet RPG-s körökben, vakáció és szabadság ad időt az intenzív játékhoz.

A jelenlegi téma egy kicsit harcias lesz, mivel a harc kevés teret kapott eddig a rovatban. Amíg berzerker hangulatba hergeled magad a témához, egy kis visszatekintés. Különböző véleményeket kaptam a Balanceguard-ról (és ez így természetes), de a vélemények egy része miatt meg kell ismételnem kijelentésemet: Ez csak egy példa volt. Küldj be saját készítésű osztályt vagy Kit-et, hogy én is szórakozhassak valamin.

Az AD&D-ben a harc egyszerűen történik. Dobás dönt, hogy ki mozdul előbb, aztán mozdulási sorrendben dobások döntenek a találatról. A találatnál szintén dobás dönt a sebzésről, az eltalált levonja a HP-jából. Ha elfogyott a HP-ja, legyőzték (meghal, elájul stb.). Ez körülbelül ennyit jelent:

DM: Én 3-nál támadok, 6-os AC, talált. 5 HP-t sebzek.

PC: Uh, 2 HP-m maradt. 9-nél visszaütök, 17! 3-as AC talált? Akkor 8 HP-t sebeztem.

DM: Dobjál kezdeményezést. 2! Most te jössz előbb stb.

Sokan élvezik így a harcot, de nem mindenki. Elég nehéz egy harcot puszta számokként felfogni. A másik lehetőség, hogy egy csatajelenetben semmi sem látható biztosan előre, a lehető legváratlanabb, legváltozatosabb eseményeket szüli maga a káosz. Két elemét sorolom fel a csata élvezhetőbbé tételének, két ezekből származó szélsőséggel.

A HARCI MÓDOSÍTÓK BŐVÍTÉSE: Mindenféle helyzetre ami csak eszedbe jut a lehetségesek közül, számbeli módosítókat rögzítesz. Így például többféle lehetőséget adsz mindenre, eltérő előnyökkel, hátrányokkal és hatékonysággal. Mindent megpróbálsz számszerűsíteni, kezdve az eltérő hosszúságú fegyvert használó ellenfelek előnyei és hátrányaitól, a testrészek különálló AC-jának kiszámolásáig, a páncéltól függően. A mindenre kiterjedő módosítók használata lassítja a harc menetét, sok időt vesz el mindenkitől a jobb módosítók kikeresése. De ha így kidolgozottabb harcra vágysz, ez mellékes lehet. Itt az lesz a baj, hogy mindenki minden helyzetben a legideálisabb módosítókra törekszik, ez sokszor nagyon megnöveli az eredmény előreláthatóságát. Alapjaiban így minden helyzetre a sablonok választékát hoztad létre, kezdve az aktuálisan leglehetetlenebbtől, a leghatékonyabbig. Persze lehet hogy olyan sok sablonét, hogy jó ideig nem válik unalmassá. Előnye, hogy főleg kezdőknek egyszerű az ilyen fehéren-feketén leírt számok használata.

Ezeknek a módosítóknak a túlburjánzásából születik a HENTESMÓDSZER, vagyis a minden egyes cselekvésből maradandó következmény készítés. Minden sérülés számszerűen befolyásolja a karaktered hatékonyságát. A kardod hatékonyságába beleszámít, hogy mikor és hogyan élezted, hányszor és mit találtál el vagy tévesztettél el vele. A HP eloszlik a testrészeid között, és ahová túl sokat sebeztek, az szétlocssan, leesik, megbénul. Külön táblázatok támogatják az ellenfelek szétaprítását, gyakran anélkül hogy ezeket a karaterekkel szemben is használnák. Már volt erről szó... A PHB-ban nem találsz ilyet, mert enélkül is meghalhatsz, de ezzel mégsűrűbben.

A SZÍNEZÉS: Akár az összes harci mozdulatot is teljességében elmeséled, és megmutatod az érdeklődőknek. Kommentálod a bevitt vágást és a melléütést. Ez több képiességet és könnyebb elképzelhetőséget visz a harcba, a képzelőerőtől és előadóképességtől függően. Ez is megnyújtja a harc lejátszását, de ha erre vágysz, akkor mellékes, nem futóverseny. Az egyik módja az ilyen kiszínezős játszásnak, hogy a DM kezeli a karakterlapokat minden számbeli adatukkal és dobással együtt, és a játékosok tényleg csak leírás formájában kapnak információt ezekről. A DM elmeséli, hogy mekkora vágást ejtettél az ellenfélen, és hogy érzed magad a buzogányütése után, de nem mond számbeli adatokat. Én úgy gondolom, hogy ha neked kell azonosulni és játszani a karakterrel, te legyél a szerencséjének meghatározója is. Így a karakteredre vonatkozó dobásokat dobjad te, a titkos dobásokat úgyis a DM fogja. A színezéssel *pontatlanul információkat közölhetsz és kaphatsz*, például leírhatod a többieknek, hogy nézel ki a tűzlabda után, a DM meg azt, hogyan néz ki ellenfeled mikor 13 HP-t belesebzel. A jó, és tényleges információt árnyaltan közlő színezéshez sok játéktapasztalat kell. A legfőbb és legmegbízhatóbb színező egyén a DM (kéne hogy legyen), hiszen ő tud minden adatot ami ehhez szükséges (neki kéne tudnia). Mivel itt nem csak egyértelmű, egyszerű számokat kell mondani, sok év rutinjára van szükség. Hátránya akkor van, ha nem szereted részletezve hallani a véres dolgokat, vagy félreszínezve hallasz valamit és megtéveszt.

A MEGÍTÉLÉS, TRÜKKÖK ÉS ÖTLETEK a színezéshez kapcsolódik, mindezekhez is tapasztalt, rutinos játékosokra és DM-re van szükség. Az "öreg" játékosokra már jellemző, *hogy nem kell mindenhez szabályt használniuk, rutinból is tűrhetően megoldanak dolgokat*. Sőt, gyakran nem is foglalkoznak a szabályokkal, egy időszakon túljutva már szabályok nélkül is jól lehet játszani. Megítélik a körülményeket, és szabály nélkül is a játék menetébe illően tudnak dönteni. Szabályokat meg olyan ötletes és új módon tudnak felhasználni, hogy szinte újat alkotnak ez által, de nem sértik meg a régit sem. A DMG 61. leírja, hogyan lehet *critical hit*-et és *fumble*-t illeszteni a játékba. Itthon ez sajnos nagyon "ötlettelenül" terjedt el: Ha 20-at dobsz támadásnak, duplán sebzel. Ha 1-et, ügyesség csekket kell dobnod, és hasraesel ha nem sikerül, mindenképp elveszik a többi támadásod is abban a körben. Ennyi a *critical hit* és a *fumble* itthoni használata. Pedig mindkettő valami érdekes dolgot kell hogy eredményezzen, nem mindig ugyanazt. Egy *megítélő* stílusú DM mérlegeli az érintettek felépítését, fegyverét, jellemét, páncélzatát, az előző körök történéseit, és a terepet, ezek alapján szab valami odaillő és/vagy meglepő hatást a szuper találatra és a bénázásra. És a legjobb, hogy egy ilyen DM pusztán ráérzéssel is adhat meglepő eseményeket a csatába 1 és 20 dobása nélkül is. Az ellenfél fegyverét kiverheted a kezéből, ha nagyon erős vagy, és elejtheted a sajátod, ha ügyetlen vagy. Eltörheti a fegyvered az ellenfél egy különösen erős ütése, vagy megcsúszhat a kiömlött véren, ha már nagyon sokat belesebeztél és nagyon sima a talaj. Egy *trükkös* DM feltálalhatja az itthon használt *fumble* effek-

tet egész más formában: Az ellenfeled túl hevesen sújtott feléd és elvesztette az egyensúlyát, megpróbálod a lábát kirúgni? Ha igen, akkor te dobhatod azt a bizonyos ügyesség csekket a szenvedő fél helyett, mennyivel nagyobb sikerélmény, hogy "te rúgtad föl".

Nos, ebből a 2 elemből és ezek szélsőségeiből lehet az igazán jó koktélt keverni. Merthogy ezek keverhetőek is, részemről a jó adag **színezést** szeretem fél adag **módosítóval** és fél adag jó **megítéléssel** felrázva. Például, ügyes de gyenge tolvaj néni flörtölés közben akarta megölni a testőrkapitányt. A néni heveny ölelkezés közben akarta ledöfni a fickót egy stilettoval, mert kicsit kellemetlenül nekipréselődött a testőr lemezvértjének. A stiletto-nál számolhattam a +2 támadást a lemezvért ellen, és ... 20! Csak éppen a lemezvért résén markolatig bedöfött stiletto beszorult. Nem nagy katasztrófa, de az összes méreg leázik a pengéről, mire lecsatolom a mellvértet, hogy kihúzhassam.

És végül egy kis könnyedség. Apróságok. Egy új kezdeményezés ami arról szól, amire a neve is utal. A PHB-ból, DMG-ből és esetleg más forrásokból olyan témákat sorolok fel, amelyeket rövidségük és eldugottságuk miatt én sem vettem egyből észre. Feltételezem, neked is akadhat még újdonság akár az említett két salátára olvasott alapműben is. Vagy egyszerűen ha engem nyomaszt nagyon valami, amit tévesen láttam vagy halottam felhasználni, itt könnyíthetek magamon.

Ha a játék során változik a karaktered **egészség** alaptulajdonsága, a HP-ja is változtatásra szorulhat. Az *egészségből fakadó HP bónusz* változása módosít a HP-ok összegén. A képlet az új HP kiszámítására:

A = (változás **utáni** HP bónusz - változás **előtti** HP bónusz) * azon szintek száma, ahol a bónusz járt.
Új HP = változás előtti HP + A.

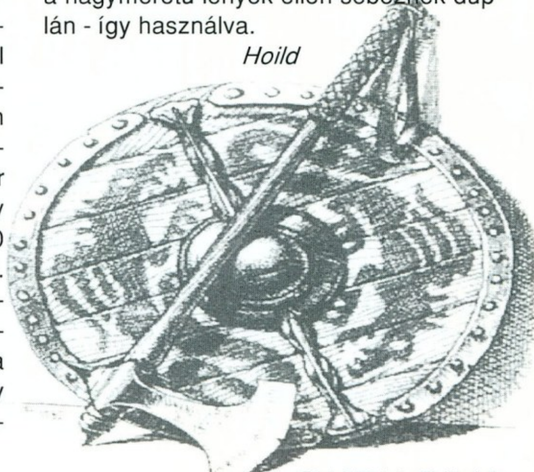
A következő sem opcionális szabály, alapvető **lenne** a betartása!!!

A **KARMA**: Ha a karakter meghal, és bármilyen módon feltámasztják, az egészség alaptulajdonsága csökken eggyel. A karakter elkészítésekori egészség alaptulajdonságának értéke egyben a *karakter maximális feltámasztási alkalmai*nak száma is. Az egészség alaptulajdonság bárhogyan változik is a játék során, a feltámasztási alkalmak száma külön kezelendő. Minden feltámasztás alkalmával ez is csökken 1-gyel, és amikor eléri a 0-át, a karakter nem támasztható fel többé. Akkor sem, ha az egészsége ekkor 25-ös!!! Feltámasztás helyett lehet reinkarnálni, remélve, hogy hasonló testben születik újjá. Vagy egy istenség személyesen adhat neki még egy életet, de ez egyedülállóan ritkán történik meg. Kampányban ugyanazzal a karakterrel akár 3 évig is játszik a játékos, folytonosan vállalva a kalandozás veszélyeit és a halál valószínűségét. Ezért mondom, hogy a kezdeti egészségérték különösen fontos minden karakter életében, egyfajta KARMA.
- Ha olyan kampányban játszol, ahol gyakran változnak a tulajdonságok (ilyen kampányban a karakterek is gyakran halnak), vezesd karaktered KARMÁját is a karakterlapodon.
- Tévedés, hogy a Restoration varázslat visszaállítja a feltámasztáskor lecsökkenő egészségértéket. Ez a tévhit azzal, hogy a hátralevő feltámasztások száma az aktuális egészségértékkel lenne egyenlő, arra vezet, hogy a "karakterek" akárhányszor megúszhatják a végleges halált. A Restoration varázslat visszaállíthatja az elveszett szintet, memóriát, elmeépséget, de az egészség értékét nem!

Az egészség tulajdonságérték táblázatnál az alkotók megjegyzik, hogy "a szervezeti sokk meghatározza a százalékos esélyét a karakternek arra, hogy túléljen mágikus hatásokat, amik átalakítják vagy korosítják a testét, pl.: a mágikus öregedés". Ez a hazai körökben szóbeszéd útján így terjedt el: A Haste után meg "kell" a *system shock*-ot dobni, vagy meghalsz tőle (merthogy a Haste 1 évet öregít). Nyilvánvaló félrehányása lenne ez az észszerűségnek, de szerencsére ez tévedés. "Őszentsége XY főpátriárka már megint belehalt egyik varázslatába". - Brrr. Még választható szabálynak is rossz lenne ilyet bevezetni. Mivel a szabálykönyvekben sehol nincs szemléletes példa a helyes alkalmazásra, a felhasználóra van bízva. Én azt javaslom, hogy a helyzettől és a körülményektől legyen függjön, hogy mikor szükséges dobni a túléléshez. De hogy legyen egyszerű válasz is, egyszerre 10 vagy több év öregedésnél kelljen dobni. Ne csak azért legyen 10 év az alsó veszélyhatár, mert a Ghost látványa is legalább ennyit öregít. Nála közrejátszik a látvány és a benyomás is abban, hogy szerintem dobni kelljen az életbenmaradáshoz. De 10 évet egy elf is megérez, és pár másodperc alatt ennyi öregedés eléggé megbolygatja a szervezetet.

A kezdeményezés módosító táblázatban is szerepel egy félremagyarázott dolog. A rohamozás módosítóértéke. Ezt a támadási módot sok játékos csupa szép és csupa jóként használja: +2 támadás, 2-**vel jobb kezdemény, és szálfegyverrel dupla sebzés!** A két utóbbi adat tévedés. Helyesen, a rohammal támadás a következő előnyökkel és hátrányokkal jár: Rohamozva karaktered a saját vagy a hátasa alapsebességének 150 %-ára felgyorsít, és a célpontjához érve **pillanatnyi lendületét** is beleadja a támadásba. Ez +2 találati módosítót ad a támadásához. Ha lovassági lándzsát használ, megfelelő hátason ülve a fegyver alapsebzésének duplájával sebesíted meg a célpontot. Ezt a hátas nagyobb sebessége, hátas és lovasának **együttes lendülete** garantálja. De, akár gyalog akár hátason rohamoz, ilyenkor a védekezés helyett a támadásra összpontosít. Ezért az ügyességi védekező bónuszával nem tudod közben az AC-ját javítani, hiszen ha teljes lendületből keresztül akar rohanni az ellenségén, nem torpanhat meg előtte, hogy félreugorjon az ütése elől. Sőt, további 1-gyel romlik az AC-ja. Ha a célpontnak van rá módja és esze, hogy cselekedjen a feléje rohamozó ellen, felkészülhet, hogy saját cselekvéssel viszonozza a rohamot. Így a kezdeményezése 2-vel jobb lesz a rohamozóval szemben, hiszen a lendületnyeréshez távolról kell rohamozni. Ha a célpontnak olyan szálfegyvere van, amit a fegyvertáblázatban #-gal kiemeltek, jól kétmarokra foghatja a nyelét, és a végét egy stabil támasznak szorítva, fölnyársalhatja a rohamozót a hegyére. Ehhez a védekezőnek támadást kell dobni, találat esetén fegyvere az alapsebzés dupláját sebzi. A kis *-gal jelölt szálfegyverek csak a nagyméretű lények ellen sebeznek duplán - így használva.

Hoild



Hirdess!

Hirdetési tarifánk: 60 karakter 100 Ft. A szöveget és a befizetési nyugtát (rózsaszín postautalványon) a szerkesztőségbe küldjétek.
1399 Budapest, Pf. 701/ 765

Amiga 500 1.3-as, 1 éves eladó. Irányár: 30.000Ft
Tel.: 25-25-044

Profi grafikusokkal & zenészekkel, valamint rengeteg contacttal rendelkező csapat tehetséges, lehetőleg pesti, jó design-érzékkel megáldott codert keres. Divíziók Angliában, Spanyolországban, Norvégiában és Olaszországban. Bővebb info, illetve jelentkezni lehet példamunkákkal!
Mr. Pixel/Impulse WHQ, 1091 Bp., Üllői út 179. Tel.: 177-1951

Eladó 92-ben vásárolt ATONCE+ 16 MHz-es PC emulátor kártya (AT 286) 512 KB memóriával. Irányár 30.000 Ft.
Török László Szeged, Béke u. 2/A
Tel.: 62 310-995 (este)

Keresem a 68000 processzor Assembly nyelvű programozása című könyvet /magyar nyelvű/. Ugyanitt Amiga 500 sok tartozékkal eladó 60.000 Ft-ért.
Garay Róbert 2870 Kisbér, Rákóczi u. 10. Tel.: 34/54-312

Eladó A500 1MB RAM-mal, + egér, TV modulátor, monitorkábel, 1 db mikrojoy, 50 db lemez programokkal, lemeztartó 30.000 Ft-ért. 3,5" külső drive 7.000 Ft.
Három István
5000 Szolnok, Barátság út 14.

Eladó 2.0-ás (ECS!) AMIGA 2000-es, SCSI (GVP) controlerrel + 120 MB Winchester, 3 MB RAM-mal, 2 db 3,5"-os lemezegységgel. Érdeklődni lehet napközben Polyák Györgynél a következő munkahelyi telefonszámon: 62/480-280

IBM-PC/AT cserepartnereket keresek!
Pánczél István
2531 Tokod, Kossuth u. 105.

A500, A500+-hoz 52 MB SCSI Quantum Harddisk (17ms, autoboot) 35.000 Ft-ért, MK III 7.300 Ft-ért, A500 1.3 29.900 Ft-ért (+1 MB RAM) eladó. Balla László 4400 Nyíregyháza, Vasvári P. 31 III/10

Amiga 500 (1.3), 3 MB RAM-mal, 80 MB winchesterrel 90000 Ft-ért eladó.
Magi István 3532 Miskolc, Gyula út 54. Tel.: (46) 337-074

Színes monitor 12"-os 11.900 Ft (Amigához); VGA monitor 18.000 Ft.
Nagy Norbert 1105 Budapest, Hungária krt. 5-7 4. ép. 1 lh X/5
Tel.: 37/16261 (hétvégén)

CASPER mono monitor PC-hez eladó!
Ősz Tomi 1033 Bp., Búza u.30

2 MB-os belső bővítő AMIGA 500-hoz olcsón eladó.
Tel.: 1125-783

Új Amiga 500 1.3, új grafikus processzorral (ECS) + színes monitor 44.900 Ft.
Nagy Norbert Budapest, 1105 Hungária krt, 5-7 4. ép. 1lh X/5
Tel.: 37/16261 (hétvégén)

386 DX40 + 8 MB RAM + 128 KB Cache + 120 MB HDD + 387DX40 + 1 MB VGA Kártya + 14"-os SVGA monitor + 1,2 MB 5.25-os floppy + egér + "Soundmaster" hangkártya + programok + garancia 125.000 Ft; Alaplap + 387DX40 25000 Ft-ért külön is eladó.
Nagy Norbert Budapest, 1105 Hungária krt. 5-7 4. ép. 1lh X/5
Tel.: 37/16261 (hétvégén)

Amiga 500-es Amiga 500+-hoz memóriabővítős, AT-buszos HD kontroller olcsón eladó! (SIMM modulos 2-8 MB real FAST RAM!)
Imre Csaba
8887 Bázakerettye, Olaj út 13.

Sürgősen eladó új Amiga 500-as, kiegészítőkkel. 50 vagy 68 ezer Ft-os konfigurációban. Tóth Attila 2230 Gyömrő, Jókai u. 2

Új, gyári, garanciális Action Replay MK 3 olcsón eladó.
Petrovszky Mihály
4400 Nyíregyháza, Kalevala st. 9.

Eladó Amiga 500-hoz 2-8 Megáig bővíthető AT-buszos winchester illesztő 9.000 Ft, dobozos 5.25 floppy 5.000 Ft.
Tel.: 158-5547 este

Típuscsere miatt eladó egy Amiga 1200, benne egy 120 MB 3,5" CONNER winchester. Mindkettőre 1 év gyári garancia van. Hozzá még 100 lemez programokkal. Ára összesen 101.000,- (ÁFA-val együtt).
Egyed Attila
2625 Kóspallag, Kisincóci turistaház. Tel.: (06-27)-75-037

1084S Amiga RGB Stereo Monitor műanyag leföldelhető szűrővel, MicroBotics 1 MB-os memóriabővítés Amiga 500+-hoz, Profix 3,5"-es külső drive eladó.
Tel.: 173-08-75 (19h után)

Eladó A2000 + Fusion Forty 25 MHz 68040 turbokártya + 8 MB RAM + Nexus SCSI kontroller + 52 MB Quantum winchester. Irányár: 225.000,- Ft.
Érdeklődni lehet munkaidőben:
157-4633/11 mellék

Eladó Amiga 500 tartozékokkal.
Tel.: (22)-319-474 Szabó Zsolt

Amiga! Hangdigi, képdigi, KICKSTART ROM-ok, trackdisplay, multileds, boot-selector, memóriabővítések, SCART-kábel, Amiga IC-k, ... DxO Inc.
1021 Budapest, Kuruc u. 8.
Tel.: 176-1352

Eladó! Amiga 500 2,5 MB RAM-mal, 1.3/2.05 KickStart és chip-fast átkapcsolóval (43.000 Ft) + Action Replay III (7.000 Ft).
Rabóczki Róbert
3300 Eger, Faiskola u. 6. 4/50
Tel.: (36)-317-318

Országos Számítógépes Találkozó és Vásár Székesfehérvár
1993. június 26-27.

- Számítógépes játékok
- Előadások, fórum
- demo verseny
- Belépő 100, asztal 50 Ft/h

Köfém Művelődési Ház
8000 Székesfehérvár, Versedi u. 15. Tel: (22) 316-400/1610

AMOS the Creator

Az AMOS Compiler

Ismét itt egy oldal ami az Amos körül forog. Mielőtt még befejeznénk a Compiler boncolgatását, nézzük a legújabb Amos fejleményeket. Megjelent az Amos 1.35, ami az új chip-settel már biztonságosan működik. Az Amos Pro-hoz is megjelent az első update disk, ami az Amos hagyományoknak megfelelően PD szellemben terjed. Ez az Amos Pro 1.1 nemcsak hogy jól működik az AGÁ-s gépeken, de az 1.0 rengeteg hibáját is kijavították. A program help-je bőséges tájékoztatást ad a változtatásokról. Az Amos fejlesztőjének idei tervei közé tartoznak az AGÁ-t kihasználó verziók, Amos Pro Compiler és a legnagyobb újdonság, az Intuition használata. Egy Intuition On utasítás után Amos-unkkal szabadon dolgozhatunk majd a WB képernyőn.

Ennyi előbeszéd után átnézzük a Compiler extension utasításait. A legfontosabb utasítás, amire a compiler segédprogram is épül, a

**Compile A$**, ahol A$ azt a vezérlőstringet tartalmazza, amit az ACMP után megadnánk (lásd az előző számban).

Comptest [On] [Off]

Az interpreter és a lefordított programunk is folyamatosan végrehajtja az alábbi rutinokat: - a sprite-ok és bob-ok frissítése, újrarajzolása a képernyőn, - a menü kezelése, - a Ctrl-C ellenőrzése. A Comptest On hatására ezek az ellenőrzések az interpreterben megszokott szerint hajtódnak végre. A Comptest Off teljesen leállítja ezeket az ellenőrzéseket, amivel akár 10%-os sebességnövekedést is elérhetünk. Ilyenkor viszont a Ctrl-C nincs hatással a program futására (csak a Ctrl-A-A). Érdemes bonyolultabb számítások előtt kikapcsolni, így felgyorsítva a rutint, és a ciklusban egy helyen alkalmazni a sima Comptest utasítást, ami egyszeri ellenőrzéseket vált ki.

Comp Load ["elérési út"]

A compiler kb. 27 k memóriát foglal, viszont csak akkor töltődik be, mikor szükség van rá. A **Comp Load** a compiler betöltését végzi el. Ilyenkor az ACMP file-ból töltődnek be a compiler rutinok. Ha nem az Amos_System könyvtárban van az ACMP, az elérési útvonalát meg kell adjuk.

Comp Del

Törli a compilert a memóriából, felszabadítva kb. 27 k-t.

=Comp Here

A funkció eredménye logikai igaz, ha a compiler a memóriában található; és hamis, ha nincs betöltve.

=Comp Err$

Az utolsó compiler hibaüzenetet kapjuk vissza egy stringben. Ha nem volt, egy üres stringet kapunk.

=Comp Size

Ha egy program fordítása után hívjuk meg, a lefordított program hosszát kapjuk meg byte-okban. A következő alkalommal a fordított utasítások számát kapjuk, minden további esetben nullát.

Command Line$

A lefordított programunkat akár CLI-ből is indíthatjuk. Ilyenkor lehetőségünk van a program indításakor paramétereket átadni a lefordított Amos programnak. A **Command Line$** egy fenntartott belső változó, ami azt a karakterláncot tartalmazza, amit a program indításakor annak neve után írt be a felhasználó. Pl.: az érthetőség kedvéért írjunk egy programot, ami a megadott paramétert 10-szer kiírja a képernyőre:

```
Cls
A$=Command Line$
For I=1 To 10
   Print A$
Next
Wait Key
```

A programot fordítsuk le CLI-ből indíthatóra és adjuk neki, a Clinetest nevet. Ha most CLI ben kiadjuk a következő parancsot:

1>clinetest Guru

akkor a megjelenő Amos képernyőn 10 db Guru felirat néz majd velünk szembe.

A másik része a dolognak, amikor az Amos programon belül adunk értéket a **Command Line$**-nak, majd utána a Run utasítással elindítunk egy másik Amos programot, ami megkapja a **Command Line**-ban átadott paramétereket. A paraméterek hossza 256 karakter lehet.

Igaz ugyan, hogy a **Squash** utasításról egy korábbi számban már olvashattatok, ám ott két opciónak a jelentését sűrű homály fedte.

Squash (kcím, hossz, mód, lépték, szín)

A *mód* értéke, ha 0 akkor lassú sűrítési módot választunk. Ilyenkor igen kevés szabad memóriára van szüksége. A lassú módban a *lépték*-kel megadhatjuk, hogy mekkora darabokat sűrítsen egyszerre. Értéke 256-tól (ami gyors, de nem hatékony) 4096-ig terjedhet (ami lassabb).

Ha a sűrítendő memóriaterületnél kétszer nagyobb szabad memóriánk van, akkor válasszuk a *mód*-ot 0-tól eltérő értékre, a gyors sűrítéshez.

Ezzel vége is annak, amit a compilerről akartunk mondani.

<u>Mouse használata Amosban:</u>

Az egér X, Y pozíciójának, valamint az egér gombjainak figyelése lehetséges.

Hide On - Mouse be-, illetve kikapcsolása.

Show On - A mouse pointer aktív, illetve nem aktív.

Change Mouse x - Mouse alakjának változtatása. Ahol x 1 és 3 között változhat.

x=mouse key - Olvassa a mouse gombot

x = 1 - Bal gomb, megnyomva.

x = 2 - Jobb gomb, megnyomva.

x = 3 - Mindkettő megnyomva.

x = 0 - Nincs megnyomva egy sem.

x=mouse click - Bármelyik mouse gomb megnyomását figyeli. Értéke logikai igaz, ha bármely gomb le van nyomva.

=x Mouse és **=y Mouse** - A pointer aktuális hardware koordinátái.

Limit Mouse x1, y1 To x2, y2 - Mouse mozgás behatárolása x1, y1 x2, y2 által meghatározott négyszög közé.

Lázi & Angler

Hungarian Amos Club
1675 Budapest Pf.: 116

Supra Turbo 28
Igazán meglepő

Az amerikai Supra Corporation nem mindennapi bővítéssel lepte meg az Amiga 500/2000 tulajdnonosokat - egy gyorsító kátyával. Na és, gondolhatják sokan - annyiféle gyorsító kártya létezik már mint égen a csillag - ne gondolják!

A SupraTurbo 28 ára $199 és nincsen szükség drága 32 bites RAM-ra sem. A bővítés lelke egy 68HC000 (a 68000-es magas órajelű változata), amely 28 MHz-en jár. A kártya A500 változata kisméretű külső házban foglal helyet és a gép bal oldalán található expansion port-ra csatlakoztatható. Az A2000-eshez a szokásos processzorkártya kivitelben kapható. A megoldásból adódik, hogy még a legrégebbi programoknak sem okoz kompatibilitási problémát az új processzor - hacsak a megnövekedett sebesség nem, hiszen az is 68000-es!

Néhány sebességadat, az Amiga 500-hoz képest:

LHarc:	3.20×
VistaPro:	3.40×
ADPro:	2.96×

Ezek az eredmények azt mutatják, hogy a SupraTurbo 28-cal felszerelt Amiga 500, ill. 2000-es sebességben alig marad el egy Amiga 3000-es mögött.

Supra Corporation
7101 Supra Drive SW
P.O. BOX 7101
Tel. : 503-967-2410
Fax : 503-967-2401

T-REXX
Professional

Bár számunkra nem annyira felkavaró a hír mint az amerikai Amiga és Video Toaster tulajdonosoknak (mivel a legendás Video Toaster még mindig csak NTSC változatban létezik), azért azt hiszem érdeklődésre tarthat számot.

Az amerikai ASDG Inc., az ADPro forgalmazója hosszabb idő óta most először egy új termékkel lép a piacra, ez a T-REXX Professional 2.0.

A T-REXX segítségével AREXX script-eket hozhatunk létre, amellyel főként a Video Toaster, de még 12 más hardver és szoftver vezérlését oldhatjuk meg. A T-REXX nem igényli az AREXX nyelv ismeretét, minden funkciót egy egyszerű, grafikus felületről érhetünk el, a script generálása automatikus. A speciális, "Real-Time" üzemmódban a kiadott parancsok azonnal eljutnak a vezérelt egységekhez, így a T-REXX segítségével akár egy élő, kötetlen show műsort is készíthetünk.

A következő egységek vezérelhetők: Video Toaster, AmiLink, ADPro, BCD-2000A, DQ-Taco, MediaPhile, MorphPlus, PC-VCR, Personal SFX II, Personal TBC III, Pixel 3D, Sunrize Studio 16, VISCA.

A Video Toaster effekt fájlok ANIM5 formátumba átalakítására és az ANIM5-ös fájlok effektekké (ActionFX, OrganicFX) is lehetőség van.

A szükséges minimális konfiguráció:
• bármilyen Amiga modell, 2 MB RAM
• AmigaDOS 2.0+

ASDG Inc.
925 Stewart Street
Madison, Wisconsin 53713
Tel.: 608/273-6585

PageStream 3.0
A legjobb ?

Az amerikai Soft-Logic a PageStream fejlesztője és forgalmazója, mintegy egy éves lázas fejlesztőmunkája után bejelentette a várva várt PageStream új változatát a 3.0-át. Mint az a verziószám növekedéséből is sejthető (2.22 ->3.0), nem csupán a kozmetikázásról van szó. A legjobb Amiga DTP program a Soft-Logic - mindig erősen túlzó - kijelentése szerint most már a világ legjobb DTP programjává válik az új változattal, lekörözve az ipari szabványnak számító Quark XPress-t vagy PageMaker-t. Reméljük.
Addig is tekintsük át a PageStream 3.0 újdonságait!

• Korlátlan számú dokumentum egyidejű szerkesztése
• Szerkeszthető ToolBox-ok (max. 6)
• 11 féle mértékegységrendszer
• Szabadon állítható mértékű nagyítás
• Tetszőleges mélységű UNDO
• Helyzet ézékeny ON-LINE HELP
• Egy dokumentumon belül különböző méretű lapok
• Több lapon átfutó objektumok
• Korlátlan számú Master Page
• Szekciók és fejezetek definiálása
• A dokumentumban használt grafikák és szövegek nyomonkövetése
• Az oldalak "Drag & Drop" átrendezése
• PostScript, Compugraphic és DMF betűtípusok
• Betűméret 1-50000 pont, 0.01 pontos lépésekben
• Vízszintes betűméretezés
• Szabálytalan alakú hasábok
• A képek kontraszt és egyéb paramétereinek szabályozása
• Hivatkozás külső kép fájlra
• Képek és szövegek exportja
• A képernyőn a képek színesben jelennek meg.
• EPS import/export, a vektorgrafikák szerkeszthetőek a PageStrem 3.0-ban
• Nyomtatás EPS fájlba
• Javított színrebontás
• Új, rugalmas TAG rendszer
• A programhoz jár egy külön szövegszerkesztő (Article Editor) és egy egyszerű rajzolóprogram (BitMap Editor) is.

Az itt felsoroltak mellett, még rengeteg hasznos újítást tartalmaz majd a PageStream 3.0, amelynek megjelenése nyár végén várható. A hír hallatán természetesen rögtön felvettük a kapcsolatot a Soft-Logic-kal, és megígértettük, hogy küldenek egy tesztpéldányt.

Soft-Logic
11131 FS. Towne Sq.
St. Louis, MO 63123
USA
Tel.: 314-894-8608

Marinov 'Gaborca' Gábor

FontDesigner

Vektorfont szerkesztő Amigára

A bittérképes fontok kora lejárt. Akár ez a mondat is lehetne a bevezetés egyetlen gondolata, de helyette néhány érdekességet osztunk meg az olvasóval. Napjainkban közel 6000 különféle betűkészlet létezik, és a használható fontok száma évente kb. százzal nő. E betűkészletek között vannak nagyon régi tervezésűek is, ilyen pl. a Claude Garamond által 1532-ben tervezett Antiqua.

A bittérképes fontok helyfoglalása a méretüktől függ: a 120 pixel magas Garamond kb. 375 kbyte, míg 18 pontnál csak 7 kbyte helyet foglal. De a 120 pixeles betű is csak kevés információt hordoz akkor, ha nyomtatásban akarjuk megtekinteni munkánk eredményét. Egy 1200 vagy 2400 DPI-s nyomdai levilágítás során az eredmény hasonlóan kiábrándító lesz mint akkor, ha a 18 pontos karaktert nagyítanánk többszörösére. Ez volt a legfőbb oka, hogy megszülettek a vektorfontok, melyek a karakter körvonalának leírását tartalmazzák és változatos méretű betűk előállítását teszik lehetővé.

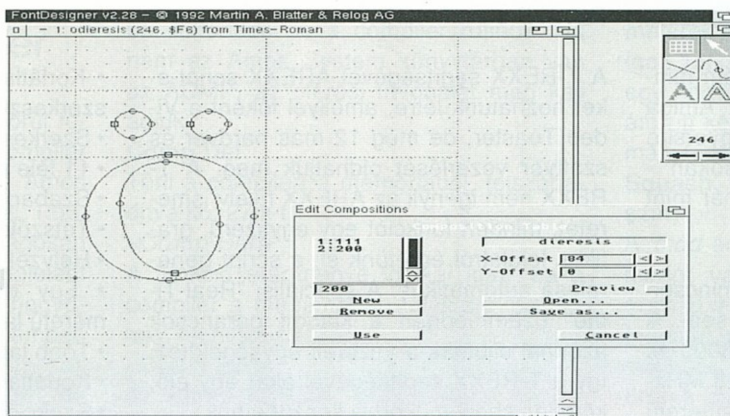
Az első ilyen (és emiatt a legelterjedtebb) vektorfont formátum az Adobe System Inc. által a 80-as évek elején kifejlesztett PostScript volt. Azóta a különféle vektorfont formátumok száma is gyarapodott: PostScriptből is van Type 1 és Type 3, és a további legismertebb formátumok a Compugraphic Intellifont, a True Type és a NimbusQ.

A program által támogatott font formátumok a következők:

DMF (PageStream Dot Matrix Font): a FontDesigner saját formátuma, előnye, hogy nagyon tömör. A PageStream 2.0 és az újabb verziók abban az esetben tudják használni, ha létezik a hozzátartozó .fm (font metric) file és mindkettő azonos font azonosítókódot tartalmaz. A program nem hozza létre a PageStream képernyőfontjait, de a régiek még használhatók. (A képernyőfontok megléte nem feltétlenül szükséges, de meglehetősen meggyorsítja az oldalfrissítését.)

Adobe Type 1: a legelterjedtebb PostScript font formátum. A PC formátumú fontokat minden további nélkül, a MAC-Binary formátumú fontokat, a mellékelt *fc* (font converter) programmal történt feldolgozás után tudja fogadni.

Compugraphic Intellifont: Ezeket a fontokat a ProPage és az Amiga operációs rendszere használja. A PageStreamhoz is mellékelnek 3 CG font készletet. A PageStream érdekes módon kb. 5-ször gyorsabban kezeli ezeket a fontokat, mint a DMF formátumúakat. Ez akkor válik feltűnővé, ha a DMF formátumú fontokhoz hiányoznak a képernyőfontok, vagy nagy betű méretnél, amikor már nem azokat használja a program.



Az említett font típusokon belül az egyes karakterek tovább csoportosíthatók. Léteznek egyszerű és ún. összetett (composite) karakterek. Ez utóbbiak 2 vagy több egyszerű karakter kombinálásával jönnek létre. Kettőnél több karakter kombinálására nem minden font formátum esetén van lehetőség, pl. a PageStream DMF formátuma 8 karaktert engedélyez, míg az Adobe Type 1 csak kettőt.

A szerkesztési funkciók kiterjednek az egyes karakterek szélességének (metrics) pontos megadási lehetőségére, ill. a különféle karakterpárok közötti helyre (kerning) is. Ez utóbbinak nagy jelentősége van, hogy bizonyos kritikus betűpárok esetén is együtt maradjanak a szavak, ilyen betűpár pl. az AV vagy a Ta. E funkciókhoz is tartozik egy-egy preview ablak megnyitási lehetőség, ahol azonnal megtekinthető a numerikus állítás eredménye. Ha valamilyen okból kifolyólag nem tartozik a fonthoz metrics adat (pl. teljesen új fontot tervezünk), akkor az AutoMetrics menüpont automatikusan létrehozza.

A program szolgáltatásai közül fontos megemlíteni, hogy támogatja a szerkesztett fontok megtekintését tetszőleges karakter sorozaton (Show Font Preview), lehetőség van a karaktersorozat kinyomtatására is. A teszőleges kódú karakterek közötti másolásra is van lehetőség.

A beépített Preferences menüpont segítségével széleskörűen konfigurálható: képernyő típus (hires, hires lace, workbench), képernyő font, paletta, view mód (PAL, NTSC stb), nyelv (angol, német, francia), pointer snap (a legkevésbé veszélyes választási lehetőségre ugrik, mikor egy requester megjelenik), system requesters (az operációs rendszer saját requestereinek használata a program saját requestereivel szemben). Lehetőség van 20 AREXX makró installálására is a (shift +) F1-F10 funkcióbillentyűkre, melyekkel a beépített AREXX interfészen keresztül 30 belső funkció érhető el.

A program kipróbálása során kísérletet tettünk több, különféle forrásból származó karakterkészlet szerkesztésére. A legjelentősebb probléma akkor jelentkezett, amikor Windows True Type fontokat szerkesztettünk volna. Ezt az elterjedt formátumot (még?) nem támogatja, ezért még Windows alatt, a FontMonger segítségével Adobe Type 1 formátumúra konvertáltuk. Ezt a formátumot a FontDesigner egyébként gond nélkül kezelte. Nem így a FontMonger által konvertált változatot, mely ún. fontfüggő kódkiosztású fontot mentett ki. Ezt annak ellenére sem tudta helyesen beolvasni a program, hogy felkészítették ilyenek feldolgozására.

A programnak létezik egy más néven forgalomba hozott változata is: az Egyesült Államok területén TypeSmith néven forgalmazza a Soft-Logic, ez gyakorlatilag megegyezik a FontDesignerrel, de támogatja a HotLinks-en keresztüli kapcsolatot. Eltérés, hogy néhány menüjének elrendezése logikusabb, ill. más a toolbar felépítése is, továbbá támogatja a karakterek exportját DR2D formatumban más programokkal történő szerkesztéshez, a FontDesigner csak importálni enged DR2D formátumban.

E kisebb-nagyobb hiányosságok ellenére minden DTP-vel foglalkozó számára, az elengedhetetlenül beszerzendő programok közé tartozik.

(JOCO)

bsc büroautomation AG
Lechenstaße 5
D-W8000 München 50



OpalVision
PAL Video Toaster?



Az ausztrál Opaltech a tavalyi évben jelentkezett az OpalVision nevű kártyájával, amely egy max. 768x580-as felbontású 24 bites megjelenítő, moduláris felépítéssel. Már az alapkártya is képes volt trükkökre a 24 bites képpel: úsztatásokat, különböző képmozgatásokat tudott hardverből. A kártyához adott szoftverek közül kitűnt az OpalPaint - amelyet ma a legjobb 24 bites rajzolóprogramnak tartanak az Amigán - és az OpalPresents, amellyel 24 bites képeket is tartalmazó bemutatókat készíthetünk.
Nos, úgy tűnik a OpalTech és a szoftvereket készítő Centaur Development betartotta ígéretét, bejelentették a bővítőmodulok és szoftverek megjelenését, ezek:

• OpalVision Video Processor
Ez egy kártya, amelyet az alapkártyára kell csatlakoztatni + egy Roaster nevű chip, amelynek már régóta megvan a helye az OpalVision-ön. Segítségével valós idejű 24 bites képdigitalizálóhoz, professzionális genlock-hoz, valós idejű színmanipulációkhoz, és digitális képeffektekhez jutunk.
A genlock 256 szintű képkeverést tesz lehetővé (8 bit Aplha Channel), valamint speciális szolgáltatása a "Video Sandwich", amellyel az élő videoképet két 24 bites kép közé keverhetjük be.
A video effekteket külön hardver állítja elő, és a hagyományos élő video kép áttüntetéseken túl, különböző átúsztatásokat (pl. képforgatás térben, kép a képben, különböző alakzatokra feszítés stb.) valósít meg.

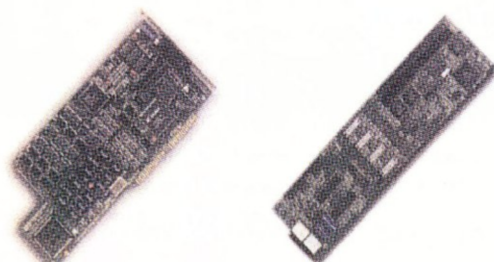
Csatlakozók:
- 1 Composite in/out
- 1 S-VHS Video in/out
- 1 Video Soute connector
- 1 RGB out (23 pólusú)

• OpalVision Video Suite
Ez egy 19"-es egység, amely a professzionális videotechnikában használt RACK-ekbe (tornyokba) építhető. Az OpalVison Video Processor-hoz csatlakoztatva használható. 9 video (1 RGB /Component + 4 Composite + 4 S-VHS) bemenetet, 10 mono, vagy 5 sztereo Audio bemenetet és egy 24 bites FremeStore-t tartalmaz. Kapcsolatot tud teremteni a OpalVison Video Processor-ral és bármely két video forrásra alkalmazni tudja annak teljes effektkészletét. A hangcsatornák keverése is szoftverből vezérelhető.
• OpalVision Scan Rate Convertor
Szintén az alapkártyához csatlakozik, és a kártya (és az Amiga) képét 31 kHz-es, nem váltottsoros módba alakítja. Megtalálható még benne egy TBC (Time Base Corrector) amely az Amiga a külső videojelet igazítja az OpalVison-éhoz ill. javítja a rossz minőségű bejövő jelet. A kártyán található memória különálló FrameStore-ként is alkalmazható.
Minhárom modul egységesen $999-ba kerül (egyenként), megjelenésük 1993 tavaszán várható.
Természetesen ezeket az új modulokat is színvonalas, átgondoltan megírt szoftverek működtetik. Újdonság a vezérlőprogramok mellett az Opal Character Generator, amely egy 35 ns-os professzionális feliratozó program az OpalVision kártyához.

Ezekkel az új kiegészítőkkel, az OpalVision felveheti a versenyt az USA-ban hatalmas népszerűségnek örvendő Video Toaster-el. Az egyetlen - és számunkra életbevágóan fontos - lényeges eltérés a két rendszer között, hogy az OpalVision képes PAL rendszerben is működni (A Video Toaster csak NTSC-ben)!









MemoryMaster
1200 + 9 MB

A német bsc cég, akinek a FontDesigner programjáról ebben számban olvashattok tesztet, új kiegészítővel jelent meg az Amiga 1200-ashoz. A MemoryMaster 1200 egy 32 bites Fast RAM bővítés, amely alapkiépítésben 1 MB RAM-ot, akkumulátorral ellátott órát, és matematikai társprocesszor foglalatot tartalmaz. Mind 68881-es, 68882-es társprocesszor használható, maximálisan 50 MHz órajellel.
A memóriát 4 Mbites ZIP modulokkal lehet bővíteni +4, +8 MB-tal. Ez a megoldás olcsóbb, mint a más cégek által tervezett 1200-as memóriabővítésekben alkalmazott 32 bites SIMM modulok. A MemoryMaster 1200-as segítségével összesen 11 MB-ra bővíthejük fel gépünket, és a 32 bites Fast sebessége megközelítőleg kétszerese a Chip-RAM-énak. Fontos, hogy sok más bővítéssel ellentétben, a maximális kiépítésű MemoryMaster 1200 mellett is használhatjuk a PCMCIA kártyákat.
A kártya 1993 május elején jelenik meg, az áráról még nincsenek információk.

bsc büroautomatisation AG
Postfach 40 03 68
D - W München 40

Fax.: +49(0)89/357 130-99

Marinov 'Gaborca' Gábor

DEMOLÓGIA

Jean barátom a legutóbbi demológiában ígérte, hogy lesznek partyk. Voltak is ! Egyik idehaza, a másik pedig Norvégiában. A hazai eseményről szóljunk néhány szót :

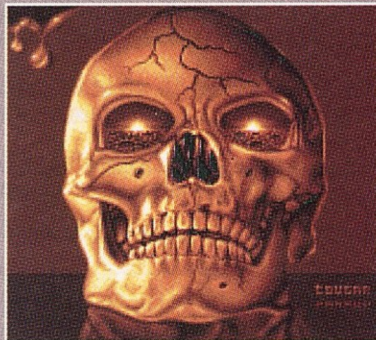
IN BLOOM party (Kecskemét, 1993.04.16-18.) Hát elég sokan összegyűltünk itt, fele-fele arányban Amigások és PC-sek. A hangulat elfogadható volt, bár a tömeg néha majd kirepesztette az ifjúsági ház oldalait. A filmvetítés és Koltai Róbert szereplése kiválóan sikerült, nagy élmény volt mindnyájunknak. Pizzaevészet, programcsere-bere, stb.. De voltak ám compok is ! Végre először a magyar scene történetében elfogulatlan, független zsűri döntött az értékes díjak sorsáról . Ők sem számíthattak arra a rengeteg nevezésre amely beérkezett, így sajnos a pályaművek elbírálása sokáig tartott és igen fárasztó volt. Ennél is szomorúbb, hogy a benevezett Amiga demok közül egyik sem volt olyan színvonalú, hogy megérdemelje az első díjat, így ez nem került kiosztásra. Tanulság : a design nélküli "rutingyűjtemény" már nem elég 1993-ban. Azért említsük meg azokat a csapatokat, akik aránylag elfogadhatót alkottak , ők voltak a Faculty illetve a Headway. A zeneversenyt hosszas vita után MAGNUM755 nyerte, a grafikai compo győztese pedig Thomas / Amnesty lett. Reméljük, hogy az igazán értékes nyeremények a jövőben színvonalasabb munkára sarkalják kis hazánk tehetséges fiait. Az In Bloom 2-n majd újra találkozunk !

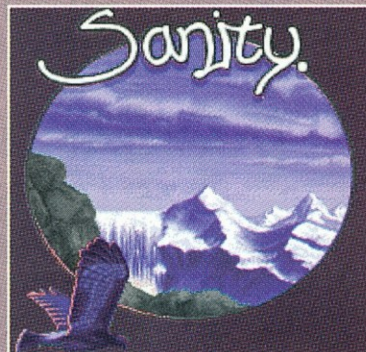
DESERT DREAMS - KEFRENS

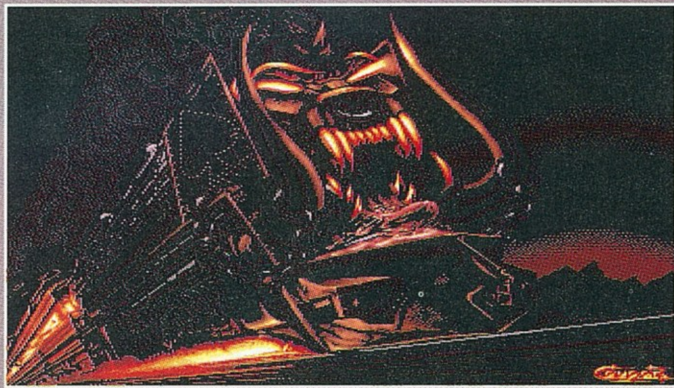
Hát igen ! Ajánlom ezt a demot mindenki figyelmébe, legyen az Amigás, vagy PC-s . Ez utóbbiak figyelmébe különösen ajánlom, mire is képes egy öreg, 7.14 Mhz-es 16 bites Amiga. Nem véletlen, hogy ez a demo nyerte a Gathering demoversenyét, hiszen Laxity a demo kódere, designere, zenésze fantasztikus munkát végzett R.W.O. (gfx), Blizzart(Gfx), Mellica (gfx), Airwalk(gfx,design) és Zeus(design,code) segítségével ! Helyezzük be a lemezt, kössük fel az állunkat, és hajrá ! Egy rövid vektortörténettel kezdődik a trackmo. Egy űrhajó érkezik a híres egyiptomi piramisok közelébe, hogy egy dinnyével (MELON) megsemmisítse Kefren fáraó piramisát. De ez nem sikerül, sőt a melonos támadó is elpusztul ebben a misszióban. Rövid vers követi a jelenetet, elmagyarázva miről is van szó, majd R.W.O. grafikájában gyönyörködhetünk. Itt indul tulajdonképpen a demo. Egy látványos effekttel kezdődik a produkció, a DESERT DREAM logo zseléeffekttel hullik be, majd egy kocka oldalán kezd forogni. Ezt egy 16 színű, valós idejű zoom-scroll követi. Ebből egy 10.000 pont-

INTERFERENCE - SANITY

Újra jelentkezett a Sanity, amely fantasztikus programozástechnikáról, de igen gyenge designról volt (eddig) híres . De most Microforce (code), Cosmos(code) , Cougar(gfx), Havok(gfx) és Virgill(music - Masque/TRSI) elhatározta, hogy design is lesz ! És lett ! Cougar lélegzetelállító grafikájával kezdődik a demo, majd egy 2048 csillagból álló mozgó csillagmező kellős közepén találjuk magunkat . Innen kikerülve találjuk a SANITY logot. Majd egy glenzfolyosón keresztül jutunk az Interference logohoz. Bemutatkoznak a demo készítői, de máris beszáguldunk egy zoomolo és forgó rasteralagútba (új és látványos effekt). A nagy száguldás előtt egy forgó, ún. bitmapped boxban gyönyörködhetünk, amelyen a raszterefolyosó tovább mozog. Cougar újabb grafikája következik, amellyel Microforce hihetetlennek tűnő dolgokat művel. Egy újabb alagútba kerülünk innen...1296 dot ölel körül minket, ahogy tovaszáguldunk. Innen kikerülve egy világcsúcsba botlunk, hat nagy labda kering a képernyőn, bár az is igaz, hogy a rutin nem teljesen tökéletes, de ez mit sem von le a rekord értékéből. Innen újabb grafikai alagútba száguldunk be, ahonnan a Havok által rajzolt gyönyörű tájra jutva pihenhetjük ki a trackmo sodró lendületét. Márcsak a credit part van hátra, amely kellemesre sikeredett. Hoppá - hoppá, mondaná Brazil barátom, itt is van ám hidden-part ! És nem is akármilyen ! Lélegzetelállító, talán az egész demo egyik leglátványosabb része. Dehát meg kell ám találni ! Megéri keresgélni, én úgy hiszem !







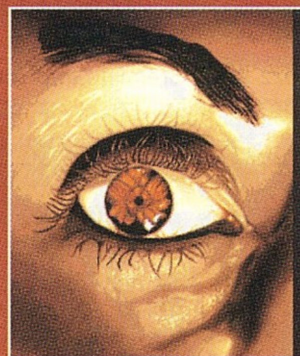


ból álló fillezett vektorhoz vezet utunk. Doteffektek következnek, melyeket egy 12.000 dotból álló, igen látványos rész zár le. Továbbhaladva egy látványos line-tunnel-en (vonal-alagút) keresztül jutunk egy szokásos, de szép kör-effektushoz. Ezt követi a trackmo leglátványosabb jelenete : Egy fűrésztárcsa szembefordulva a nézővel, belenyír a képernyőbe (garantált szívroham, gyenge idegzetűeknek különösen ajánlott). Pihentetőként egy valós idejű tüskésgolyó táncában gyönyörködhetünk . Innen jutunk a trackmo második részébe. Nyitásként egy light-sourced scroll, amely felett kering a fényforrás , majd egy rasztergúla következik . Ez utóbbi egy olyan effekt, amit még sosem láttunk. Ezt 4800 csillagból álló csillagmező követ, amely később 1200 csillagra csökkenve egy light-sourced rasztervektor körül kering tovább. Hatalmas labdák következnek, melyek bravúrosan és igen gyorsan zoomolnak a képernyőn, majd egy szépen kidolgozott dotfolyosó következik fényeffektusokkal. R.W.O. újabb grafikája következik, amely szintén áldozatul esik zoomoló és forgató eljárásoknak. Ez egy igen-igen látványos része a demonak. De még mindig nincs vége a szenzációs jeleneteknek, 4250 szinuszdot következik, egy kis hullámzás után egy újabb látványos effekt és Blizzart Kefrens logoja zárja le ezt a lélegzetelállító demot ! A trackmo kb. 10 perc hosszú, mely idő alatt a teljes látvány és zenei effektusok együttműködéséből sosem tapasztalt hatások jönnek létre. Rossz hír viszont a régi típusú Amigák tulajdonosainak, hogy Laxity nem tervez több produkciót, amely a régi gépeken futna, csak AGA kompatibilis demokat készít. Ja, erről jut eszembe ! Van hidden-part a trackmoban, érdemes megkeresni. Mi megtaláltuk, és néékünk teeeccett !

Gyu / Muffbusters



ANNOUNCE - LEMON



Bár igaz, hogy ez nem olyan nagyon friss, de mindenféleképpen megéri írni erről a csapatról, amely a scene vezető egyéniségeiből verbuválódott . Hannibal (Code), Facet (gfx) és Julius (Ex Mad Freak, music) mind-mind az Anarchy tagjai voltak , mielőtt Facet megalakította volna a Lemont, amely máris ellentétbe került a MELON-nal (talán a névhasonlóság miatt), bár az is igaz, hogy a MELONnak is sok ellensége van (lásd Kefrens). Na de hagyjuk a scene híreit, beszéljünk inkább a demoról. Nagyon kellemes design jellemzi ezt a demot, amely egy kivágott felületeken pattogó vektorobjectekkel kezdődik, majd pörgő verzióban láthatjuk viszont ugyanezeket az objekteket. Facet önarcképe is előbukkan a demoban, majd egy 4096 színű, igen látványos 256*512-es , 2 frames, 4 pixeles törésű zoomeffekt következik (a lemon felirat egy tengely körül forog, amely alatt egy plasma van) . Ajánlom mindenkinek, hogy a Creditek kiírása közben gépeljék be a LEMSHIP szócskát és kellemes meglepetésben lesz részük. Kellemes design, klassz zene, Facet jól kidolgozott grafikái jellemzik ezt a demot.







PLANET GROOVE - TEAM HOI

Erről a demoról nem azért írok, mert készítői valami maradandót alkottak vele, hanem azért, mert ez az első igazi demo, ami csak AGA gépeken fut, és megpróbálja kihasználni az új hardware adta lehetőségeket. 24 bites rasterek, 256 színű képernyők tűnnek elő, 64 színű plasmát is láthatunk, és a végső effekt, amelyen két teljesképernyős 16 színű kép keveredik egymással, igazán élményszámba megy, hisz ilyet Amigán még sosem láthattunk ezelőtt. Reméljük, hogy ez a holland csapat még sok-sok új effektel lep még meg minket a jövőben.

SIDMANIA - MUFFBUSTERS

Hmmmm, nehéz saját termékről írni, hiszen ha dicsérem, nagyképűséggel fognak vádolni többen is, ha pedig elmarasztalom, akkor hülyének titulálnak majd. Tehát objektíven csak annyit : a SIDMANIA világrekord a maga nemében. Több mint 180 zene, amely összesen több mint 6 óra zenének felel meg ! És mindez egy lemezen ! Ez egy olyan termék, amely a nosztalgia jegyében született, hisz minden zene 64-esről lett konvertálva . Akik tehát egy kicsit emlékezni akarnak, szerezzék meg valahonnan, és hallgassák a zenéket ! Azt hiszem mást nem is mondok a SIDMANIA-ról, hisz a látvány és a zenék magukért beszélnek.

Nevezz be a Gremlin Graphics és a Guru közös játékába, a Zool versenyre! Öt kérdést teszünk most fel, s ki az ötre jól megválaszol, nyereményhez jut! De mi is lesz a nyeremény? Hát nem egy űrutazás, de egy legalább annyira izgalmas dolog: egy Gremlin ajándékcsomag! Az ajándékcsomag tartalma:

1. Egy eredeti PC-s Zool játékot
2. Pólót
3. Kitűzőket
4. Posztereket



Öt szerencsés nyertesünk nevét két szám múlva közöljük le. Addig is ragadj tollat, írd meg a válaszokat a szerkesztőség címére:

Guru szerkesztősége/ Zool verseny
Budapest 1399
Pf. 701/765

A kérdések:

1. Melyik dimenzióból származik Zool?
2. Nevezd meg a hat világot, amelyen keresztül kell utaznia Zoolnak, hogy hazajuthasson!
3. Milyen típusú keleti harcos Zool?
4. Milyen híres nyalókák fordulnak elő a játékban?
5. Milyen színűek Zool fülei?

..........ZOOL COMPETITION....................ZOOL COMPETITION....................ZOOL COMPETITION..........

AMIGA TÁBOR - 1993 - PARÁDFÜRDŐ

1993. július 31. és augusztus 7. között is táborozni várunk minden amigást a természet lágy ölén Parádfürdőn. Egy kis ízelítő programjainkból:

- *Sztárvendég*
- *Szakmai programok a GURU szerkesztőségének prezentálásában*
    - *új grafikai lehetőségek*
    - *ray-tracing*
    - *grafika, zene*
    - *szerepjátékok elmélete és gyakorlata*
    - *játékprogramok eladásáról*
    - *C és Assembly tanfolyam*
- *Élő fantasy - szerepjáték minden mennyiségben*
- *a Magyar Fantasy Egyesület előadásai*





Részvételi díj: 500 Ft/nap

Minden érdeklődőt szívesen várunk.
JELENTKEZZ, HOGY OTT LEHESS!

Info: 76/481-686 Kovács Judit



VÁSÁRFIA

Az előző számban -ha kicsit hevenyészett formában is-, már hírt adtunk néhány újdonságról, azonban bőven maradt még csemegéznivaló. A lapzártát megelőző kapkodás nem tette lehetővé a CeBit'93



jelentőségéhez méltó vásári beszámoló megírását. Ismerjük a mondást: "eső után pocsolya", de azért nem fosztunk meg benneteket ettől az élménytől.

A CeBit mint ismeretes a világ egyik legnagyobb - ha nem a legnagyobb - számítástechnikai vására. Idén is közel hatezer(!) kiállító képviseltette magát a világ minden tájáról. Hatezerig elszámolni is sokáig tart, nemhogy ennyi céget végignézni. A kinn töltött egy hét is csupán az ATARI standjának elmélyültebb tanulmányozására volt elegendő. Az ATARI Deutschland - merthogy ők voltak a szervezők - a közel ötszáz négyzetméteres kiállítási területre jó érzékkel válogatta össze a fejlesztőket: bármikor jártam arra, mindig rengeteg érdeklődő tülekedett a gépek körül. A fő attrakció - amint azt a kevésbé tájékozottaknak a stand sarkán lévőhatalmas videoernyő hírül adta - természetesen a Falcon030 volt. Szinte minden kiállító cég kihozott rá valamilyen terméket. Meg kell azonban jegyezni a piacképes produktumok száma már korántsem volt olyan nagy. Mintha mindenki későn kapott volna észbe, vagy ami valószínűbb: a fejlesztők nem kapták meg időben a megfelelő információkat. Így aztán a második naptól kezdve már nem nagyon lepődtem meg ha a megvásárolhatóság iránt érdeklődve a "még nem" kifejezést kaptam válaszul. Így jártam a zenészek által oly annyira várt Cubase Audio-t forgalmazó Steinberg Jones cégnél is. A MIDI és analóg jeleket egyszerre kezelő program 1800 márka körüli ára ellenére nagy sikernek ígérkezik. A nagy rivális - a Notatort jegyző- E-Magic-nek azonban sajnos színét sem láttam. Harddisk-recording kategóriában alacsony árával (99 DM) tűnt ki a COMPO Software MUSICOM nevű programja, amely a szokásosnak tekinthető szolgáltatások mellett tíz csatornás equalizerrel és karaoke funkcióval van ellátva. A programhoz májusra ígért digital to digital interfész kb. 6-700 márkás ára némileg árnyaltabbá teszi a kedvező képet. Valószínűleg a Trade It professzionális hd-recordere a DigiTape is csak májusban kerül a piacra. A várhatóan 1000 márkás árban a digital in-out már benne foglaltatik. A kiállításon szerzett demo verziót mintha elfelejtették volna debuggolni, bár a kiváló DSP effektek így is élvezhetőek voltak. A harddisk recording lehetőségeit használja fel az amerikai Digital Optical Analog Inc. hangposta programja, a BlackMail. Egy átlagos üzenetrögzítő áráért olyan extraszolgáltatásokat kapunk, mint például különböző személyekhez tartozó "hang-postafiókok" elkülönítése vagy az üzenetek beérkezési idejének eltárolása.

Hang után kép. Igen látványos dolgokat állíthatunk elő az OverScan video-feliratozójával, az Overlay-jel. A Speedo vektorfontokkal dolgozó program az ataris képformátumok széles skáláját támogatja (IMG, XIMG, PI?, PC?, GIF, NEO, TGA, IFF, Spectrum). A kinn látott videók alapján a 199 márkás ár igen méltányosnak tekinthető. Az ST/STE és Falcon gépekhez csatlakoztatható Genlock - aminek segítségével a számítógép videojelét önmagában vagy egy másik forrás videojelével keverve videomagnón rögzíthetjük - szintén az OverScan előadásában 700 márkáért vásárolható meg.

Mint elvetélt grafikustehetség mindig nagy érdeklődéssel viseltettem a számítógépes rajzolóprogramok iránt. Ezért dobbant meg a szívem, amikor a Trade It Chagall nevű termékét megpillantottam. Az egészen kiváló rajzeszköz-készlet, a szépen kivitelezett, jól kezelhető ikonos menürendszer az általam ismert legjobb rajzolóprogrammá emelte a Chagallt. (A demo-verziót azóta már rojtosra koptattam .)

- folytatjuk -



CIVILIZATION

Építs egy birodalmat, hogy kiálld az idő próbáját.

Amikor IBM-re megjelent, az amigások még gondolni sem mertek rá, hogy egyszer játszhatnak vele. Amikor átírták Amigára, az atarisok már sejtettek valamit. És igen: itt van, Atarin is, a CIVILIZATION, minden idők legcsodálatosabb, legtökéletesebben felépített stratégiai játéka.
Bár a program nem olcsó, mégis azt ajánlom mindenkinek, vegye meg az eredetit. Így a négy (!) lemez mellé kap egy 130 oldalas könyvet is, amely nélkül a játék végigjátszása különböző gondokba ütközik. Azon kívül, hogy a könyv rejti a védelmi kódokat, igen hasznos információkat tartalmaz, amelyekre menet közben szükségünk lehet. Egyben tisztelettel felkérem a szoftverforgalmazókat, hogy IBM-en és Amigán kívül lassan kezdjenek már el Atarira is behozni játékokat, mert (bár még szokatlannak tűnik, de) atarisok is élnek ebben az országban. Gyanítom, nem vagyok egyedűl, aki szívesen veszem meg a jó eredeti programokat.

A GURU 92/3.számában Lily & Shy tollából (azaz billentyűzetéből) már megjelent egy rövid ismertető a CIVILIZATION-ről, egy fejlődési táblázattal. Ebből már mindenki képet kaphatott a játékról, úgyhogy a szokásos bevezető szöveget most elhagynám. Így nem térek ki a találmányokra sem, hiszen azoknak a sorrendje kiválóan követhető Shy-ék táblázata segítségével, amely szerintem áttekinthetőbb lett, mint az eredeti a könyvben.

A leírásom felépítése a következő lesz: először a játék kezelését és felépítését ismertetem, ezt követi a városok menedzselésének és a gazdálkodásnak a leírása, végül pedig a kormányzással, háborúskodással és a külügyekkel foglalkozom majd, és kitérek az űrkutatásra is.

A JÁTÉK MENETE ÉS OPCIÓI
Amikor betöltjük a CIVILIZATION-t (ajánlatos ilyen célokra winchy-t alkalmazni, a lemezeket pedig félretenni vírusos harddiskfertőzés idejére), 5 opció közül választhatunk:

1., START A NEW GAME: Ilyenkor véletlenszerű természeti-földrajzi környezetben kezdünk el egy új játékot. Ez azért is érdekes, mert nekünk kell felfedezni a kontinenseket.

2., LOAD A SAVED GAME: No comment.

3., EARTH: Ebben az esetben a játék a Földön játszódik. A törzsek nagyjából ott helyezkednek el, ahol a valóságban is éltek (bár velem előfordult, hogy Dél-Amerikában bukkantam a germán civilizációra). Azoknak ajánlom, akik szeretik a valósághű játékokat. Akik inkább új földrészek felfedezésére vágynak, talán mégse ezt válasszák...

4., CUSTOMIZE WORLD: Saját bolygó kialakítása. Eldönthetjük, milyen földrajzi-éghajlati viszonyok uralkodjanak és mikor játszódjon a játék. Minden menü középső opciója a Földnek felel meg.

5., VIEW HALL OF FAME: Minden idők legsikeresebb uralkodóit mutatja ez a táblázat.
Miután valamilyen formában elkezdtük a játékot, egy nagyon hosszú és felesleges, lassú és elég csúnya animációval egybekötött tanmese következik a bolygó és az élet kialakulásáról, amelyet Atarin elég nehéz lelőni (elvileg SPACE, gyakorlatilag a program pillanatnyi hangulatától függ, hogy nem akarja-e, hogy végigszenvedjük ezt a részt).
Ha végre megvan a bolygónk, kiválaszthatjuk a játék nehézségi szintjét: a törzsfőnök (Chieftain) a legkönnyebb, a Csillagok háborúja kedvelőinek sokkal kedvesebb hangzású Emperor viszont olyan nehéz, hogy csak mazochistáknak ajánlom.
Ezt egy fontos döntés követi: hány civilizáció versengjen a játékban. Minél kevesebb az ellenfél, annál kevésbé érdekes az egész, viszont annál könnyebb terjeszkedni. Legalábbis a könyv szerint. Szerény véleményem az, hogy (főleg az első 4000 évben) nem az ellenfelek, hanem a "semleges" barbár hordák okozzák a legtöbb gondot, úgyhogy érdemes legalább 5 civilizációt kiválasztani. Így arra is van esélyünk, hogy egy-kettőnél esetleg jobbak legyünk...
Ezután kiválasztjuk, hogy melyik törzset szeretnénk a romlásba és pusztulásba (vagy éppen az atomkorszakba?) vezetni. Ha ESC-et nyomunk, magunk is kitalálhatunk nevet. Ezt érdemes angolul, többesszámban és helyesen beírni (pl. Hungarians), mert később nem módosíthatjuk. Itt jegyezném azt is meg, hogy a kézikönyvvel ellentétben törökök nincsenek (Szulejmán sincs), van viszont germán törzs, Nagy Frigyessel az élén, úgyhogy akinek szultáni ambíciói vannak, más választása nincs, mint ESC, és beírni, hogy "Turks".

Az utolsó dolog, amit a tényleges játék megkezdése előtt be kell írnunk, az a saját nevünk. A gép ajánl egy nevet: amerikaiak esetén Lincoln, aztékoknál Montezuma és így tovább. Írjunk be nyugodtan egy ötletes, a nép nyelvéhez igazodó nevet - már csak a Hall of Fame miatt sem érdemes elfogadni mindig a "valóságos" uralkodót vezérünkként.
Ezután belecsöppenünk a játékba. Mielőtt várost alapítanánk, megpróbálom ismertetni a CIVILIZATION menürendszerét, a képernyő szerkezetét és a vezérlő billentyűket is. Ez az Atari-verzióra vonatkozik, de tapasztalataim szerint sok az eltérés az egyes géptípusok között sem ebben, sem pedig a játék minőségében nincs.

A menük:
1., GAME: a játék alapopcióit tartalmazza.
a., Tax Rate: beállíthatjuk, hogy a befolyó pénzekből milyen arányban részesedjen a tudományos kutatás. Két dolgot kell szem előtt tartanunk: ne menjünk tönkre, és egyben dinamikusan fejlődjünk is.
b., Luxury Rate: a tudományos kutatásra áldozott pénz egy részét luxuscikkekre fordíthatjuk. Ez első olvasásra feleslegesnek tűnik, de majd meglátjuk, hogy a "nép" sokkal jobban örül a luxuscikkeknek, mint a tudósoknak (akikre viszont nekünk van igen nagy szükségünk).
c., Find City: amikor már a fél világot ismerjük (és uraljuk), előfordulhat, hogy hirtelen nem emlékszünk egy adott város elhelyezkedésére (ha a játék a Földön játszódik, általában ezek közel vannak a valóságos helyükhöz, bár az én egyik említett játékomban Bolíviában találtam rá Berlinre). Olyan várost ne keressünk (még akkor sem, ha valamilyen információból biztosan tudjuk, hogy az egyik rivális törzs birtokolja), amelyik nem az általunk felderített földterületen van.

d., Options: itt kapcsolhatjuk ki és be a játék közbeni álláselmentést (Autosave), a hangot, az animációkat, az ellenfél általunk ismert egységeinek a mozgásának bemutatását, stb. Ha nincs winchy-nk, érdemes minden olyan opciót kikapcsolni, amely valamilyen formában kapcsolatba hozható a floppy-val, mert kellemetlen örökké lemezeket cserélni.
e., Revolution: forradalom. Ne gondoljon senki semmi rosszra. Egyszerűen így lehet megváltoztatni államunk kormányformáját. Ez kezdetben Despotism (egyeduralom). A kormányzásnál még visszatérek ezekre (és a forradalomra is).
f., Save Game: amikor kedvünk tartja, elmenthetjük a játék állását. Hogy mire jó ezek után az Autosave? Rövid áramkimaradás is elég ahhoz, hogy elpusztítson egy többezer éves civilizációt...
g., Retire: a játék feladását, vagy egyéb okból történő befejezését jelenti. A gép kiszámolja a pontszámunkat, majd érzékeny búcsút vesz tőlünk. Ha nem mentettük ki az állást, az igen nagy pech, mert Retire után nincs visszaút.
h., Quit: ezt az különbözteti meg a Retiretól, hogy nem számolja ki a pontszámot. Olyan, mintha nem is játszottunk volna.

2., ORDERS: rendelkezések. Azaz: melyik egység merre lépjen, mit csináljon.
a., Go To: ez a legegyszerűbb. Ezt nem kell alkalmazni, mert a billentyűzettel remekül lehet mozgatni a figurákat.
b., Home City: igen fontos opció. Megváltoztatja egyes egységek lakhelyét. Despotikus államberendezkedésnél ez lényegtelen, demokráciában viszont a lakosság nem viseli el más városból származó katonai egységek jelenlétét az ő szülővárosában.
c., Sentry Duty: az egységek átmeneti kikapcsolása. Újbóli bekapcsoláshoz először az "alvó" egységre ráklikkelünk, majd a megjelenő ikonon megismételjük ezt a műveletet.
d., Disband Unit: ez nem egyszerűen láthatatlanná teszi az egységet, hanem meg is szünteti a létezését. Akkor kell ehhez folyamodni, ha a szülőváros nem képes tovább fenntartani.
e., Pillage: egy adott négyzetben megsemmisít minden fejlesztést.
f., Found City: városalapítás. Csak a telepesek (Settlers) tehetik ezt meg, és ők ezzel megszűnnek létezni (azaz átalakulnak városlakóvá).
g., A telepesek egyéb opciói: Irrigation (mezőgazdaság számára alkalmassá tenni egy területet), Fortress (ha ismerjük az építés titkát (Construction), erődöt építhetünk), Mining (ipar és bányászat számára alkalmassá tenni egy területet), Pollution (környezetszennyezés megszüntetése), Road (útépítés, illetve ha már az adott helyen van út, és ismerjük a vasutat (Railroad), sínek lerakása).

h., A diplomaták opciói (ha egy rivális városba lépnek): Spy on City (az ellenséges város gazdaságának feltérképezése), Establish Embassy (diplomáciai kapcsolatok felvétele), Steal Technology (egy fejlesztés ellopása), Industrial Sabotage (szabotázs), Incite A Revolt (lázadás szítása), valamint Meet With King (tárgyalás a rivális vezérrel - elsősorban békekötés céljából). Ez utóbbi két lehetőséget kivéve a diplomata küldetésének befejeztével, megszűnik létezni. Az ellenséges város lefizetésével kapcsolatban meg kell jegyezni, hogy a főváros lakosait ne is próbáljuk "lázitani", a többi városban pedig csak igen szép summáért érhetünk el sikereket. Ha "megvettük" a várost, a diplomatánk eltűnik a történelem süllyesztőjében.

(folytatjuk)

Képes György

McDONALDLAND

Újabb Super Mario típusú játék került - a Virgin Games jóvoltából - a piacra. A legifjabb komputeresek körében hatalmas sikert jósolok neki, bizonyára sokak kedvence lesz. A játék könnyen játszható, egyáltalán nem idegesítő, és a grafikája is aranyos. A hangja lehetne jobb is (talán Amigán szebben szól), de semmi sem lehet tökéletes... Kezdjük mindjárt az elején.

Rövid töltés és bemutatkozás után kiválaszthatjuk, hogy egy vagy két játékossal kívánunk játszani (1UP vagy 2UP). Ezek után rövid animáció következik: egy kedves béka ugrál el egy sátor előtt. A sátorban két gyerek (Mick és Mack) ül és könyvet olvas, amelynek a tartalma számunkra kevéssé lényeges. Ezután egy házikót látunk. Ott áll előtte az egyik kölyök, és Ronalddal (a McDonald's -bohóccal) beszélget.

Na végre! Kezdődhet a játék. Emberkénkkel induljunk el az ösvényen, álljunk rá az első szintre (majd annak befejeztével a másodikra, és így tovább, akárcsak a Marióban). A játék egyszerűsített (!) lényege a következő: ki kell raknunk egy puzzle-t, melynek elemeit az egyes pályákon találhatjuk meg (vörös téglalapban sárga McDonald's -jelvények). Érdemes összeszedegetni az útközben talált M-betűket is. Az első szint legelején például egy szaggatott vonallal jelölt kis kockába belerakjuk a közelünkben talált speciális kockát, majd ráállunk erre az építményünkre.

Játék közben lépten-nyomon aranyos, de korántsem veszélytelen lényekkel találkozhatunk (pl. madarak, rágcsálók, medvék, csigák, kötélről leereszkedő pókszerű lények, stb.). Ezeket könnyen elpusztíthatjuk: felveszünk egy sárga kockát, és rájuk dobjuk. Ha nagy vagy kicsi rugókat látunk, azokra ráugorva sok távoli helyre is eljuthatunk. Zavartalan közlekedésünket segítik a hatalmas zöld levelek is. Ezeken ugrálhatunk át, ha máshogy nem megy. Az árkokba nem szabad beleesni, mert azokon keresztül könnyen a mennybe (vagy a pokolba?) juthatunk.

Érdekességként jegyzem meg, hogy olykor a dobáló kockák mögött rugó rejtőzik. Ennek előnyeit érdemes kihasználni. A legutálatosabb előrehaladást hátráltató eszköz a több nyílból felépülő randa torony. A pálya eleje felé mutat, és ha nekimegyünk, oda is juttat bennünket. Ha eszembe jut, borsózik a hátam!

A játék pontos leírását nem írom le, mert csak végig kell menni a sok szinten. A program sok türelmet és ügyességet igényel, első játszásra valószínűleg senki sem tudja végigcsinálni. Ha nem fagy be (mint egyszer nekem, pedig én nem feltört, könnyített és tönkretett verzióval, hanem az eredetivel játszottam), akkor sok időt kellemesen eltölthetünk vele.

Főleg a hat és tíz év közötti gyerekeknek ajánlom, de ennél idősebbek és fiatalabbak is bátran megpróbálkozhatnak vele. Már csak arra vagyok kíváncsi, mikor jelenik meg a Burger King World...

Jó szórakozást hozzá!

Képes Gábor

MUSICAL INSTRUMENT DIGITAL INTERFACE



ROVAT

Halihó !

A tavasz újraélesztő hatására szántam el magam, a méltán legnépszerűbb sequencer program viszonylag részletes ismertetésére, melyet jómagam is régóta eredményesen használok. Hangsúlyozom a viszonylagos részletességet, hiszen a program rengetegességes mennyiségű funkciójának és lehetőségének taglalására egy jóltermett kéziszótárnyi famentes papírra lenne szükség, amit nem engedhetünk meg magunknak. (Félfamentest még megengedhetnénk, de most azt sem engedjük.)

Aki a Steinberg cég Cubase nevezetű software remekét innen vagy onnan beszerezte, biztosan megörült a felhasználó-barát, grafikus környezetnek, melyben úgy dolgozhat a zenei elemekkel, mint egy szövegszerkesztőben a szöveggel. Egy nyisszantás innen, egy kattintás oda és - jóesetben - kész az elkészülnivaló.

Ráadásul az M-ROS sem rossz, ami különböző funkciók meghívása - esetleg betöltése - közben is biztosítja a zene folytonos lejátszását és még sok minden mást.

A betöltés után megjelenő alapképernyő a legjelentősebb, itt jelennek meg a különböző sávok (max. 64), a feljátszott részek és az alap kezelőszervek.

SNAP
Az ablak legfelső sorában található, értéke meghatározza, hogy egy feljátszott rész mozgatás, macerálás esetén milyen egységhez igazodjon. Leginkább a BAR állás használatos, ami ütemet jelent.

MOUSE
Választható az ütem vagy valós idő szerinti kijelzés.

QUANTIZE
A pontosítás legkisebb egységét határozza meg, erről később majd részletesebben.

AQ
Aktív állapota esetén felvételkor azonnali pontosítást végez a QUANTIZE-nál megadott értékre.

Alattuk:

A
Akkor pislákol, ha az illető sávon note-üzenet van, vagyis ha egy hang megszólal.

M (mute)
Itt állíthatók be a letiltások az egyes sávokra vonatkozóan. Ez a letiltás a sáv teljes hosszára vonatkozik.

A TRACK, INSTUMENT, CHN oszlopok a sávok neveit és a hozzájuk rendelt MIDI-csatornákat mutatják.
Legalul a kezelőszervek:

SOLO
Aktív állapotban a kiválasztott sáv kivételével az összeset letiltja.

ED SOLO
Az eredmény ugyanaz mint az előbb, de csak akkor lesz aktív, ha egy EDITOR-ablakba belépünk. (Erről majd később.)

CYCLE
A beállított bal és jobb oldali lokátorok közötti szakasz ismételtetésére szolgál. A lokátorokat beállíthatjuk fent az ütem vagy idő kijelzőn a bal, illetve a jobb egérgombbal, vagy lent a kezelőszervek között számszerűleg beírva.

REC MODE
Replace esetén a már feljátszott részre történő újbóli felvételkor az eredeti információ felülíródik, ha Overdub, akkor létrejön a kecske és káposzta effektus, vagyis minden megmarad.

PUNCH
A beállítás nem annyira azt határozza meg, hogy kérünk-e puncs fagyit vagy nem, mint inkább azt, hogy ha a kurzor eléri a bal lokátort, induljon a felvétel, illetve ha a jobbot, akkor térjen vissza lejátszásra.

A MAGNÓGOMBOKat gondolom nem kell ecsetelnem.

SONG POINTER, SMPTE TIME
A kurzor helyzete zenei ütemegységben és valós időben. Mellettük a tempó és az előjegyzés.

I/O INDICATOR
Mindennemű ki és bemenő jel áramlása itt kijelzésre kerül.

Folyt. köv.

Chris

A Rendszerbarát

E havi menünk: egy kis információ + egy kis programozás



A GURU 93/2-es számában hírt adtunk a SAS/C® 6.0 megjelenéséről, azóta újabb verziók jelentek meg. Először a SAC/C 6.1, majd tavasszal a 6.2-es verzió. Ezek a verziók ún. patch-ek, melyek segítségével a 6.0-ás verzióból kiindulva installálható az új változat.

A 6.2-es változat leginkább kisebb-nagyobb hibák kijavításával tér el a 6.0-ás változattól. Ilyen hibajavítás, hogy számtalan hibát kijavítottak a korábbi kódgeneráló és optimalizáló részekben (sc2, pephole-optimizer), az include-file-okban stb. További újítás, hogy együttműködik a Comeau C++ 3.0b verziójával.

És mivel már régen foglalkoztunk programozással, íme egy kis 'emésztenivaló'.

A 2.0 rendszer sok tekintetben forradalmi változásokat hozott a rendszer programozóinak életébe. A sokszáz új rutin és struktúra, rengeteg új programozástechnikai megoldás, sok tekintetben nehéz feladatok elé állította mind a programozókat, mind a programozási nyelvek fejlesztőit.

Az egyik legérdekesebb újítás az ún. tag-ok, a rendszer univerzális adatstruktúrájának létrehozása. Ennek definiciója a utility/tagitem.h-ban található.

```
typedef ULONG Tag;
struct TagItem
{
    Tag        ti_Tag;
    ULONG      ti_Data;
};
```

A struktúra első eleme azonosítja a második elem típusát. Az első elem értéke néhány általánostól eltekintve, rutin függő. Az általános tagok a következőek:

TAG_DONE és TAG_END: az utolsó tagot jelenti, a hozzátartozó adatmező értéke közömbös.

TAG_IGNORE: ennek az item-nek a figyelmen kívül hagyását jelenti, de nem a tag-lista végét.

TAG_MORE: a hozzátartozó adatmező egy pointer egy másik tömbre, ahol a taglista folytatódik. Az aktuális tag-lista végét is jelenti.

TAG_SKIP: az aktuális és a következő adat átlépését jelenti.

TAG_USER: a többi könyvtár és felhasználó által definiált tagok és a korábban ismertetett tagok megkülönböztetésére szolgál.

Több könytári függvény is használja ezeket a tagokat, ezek közül egy (példaképpen) ismertetésre kerül. A screen megnyitás rutinjai által ismert tagok:

SA_Left, SA_Top, SA_Width, SA_Height: a screen pozicója és méretei

SA_Depth: a bitplane-ek száma

SA_DetailPen, SA_BlockPen: ceruzaszínek

SA_Title: a screen neve

SA_Colors: egy struct ColorSpec-re mutató pointer, mely a screen palettáját adja meg.

SA_Colors32: (V39) - 32 bites paletta használatával történik a színek megadása. Az itt megadott színek felülírják az SA_Colors színeit. Az adatmező egy pointer a LoadRGB32() függvénnyel átadható színtáblázatra.

SA_Font: a screen-hez tartozó font megadása.

SA_SysFont: rendszerfontként a WB-n beállítottat, vagy a fix szélességű ROM-fontot használja.

SA_Type: PUBLIC vagy CUSTOMSCREEN.

SA_Parent: (V39) - az adatmező egy, a parent screenre mutató pointer, melyhez az aktuális screen-t hozzá szeretnénk kapcsolni. Az összekapcsolt screen-ek mélységi és vertikális mozgatása együtt történik.

SA_Draggable: (V39) - ez egy boolean változó, FALSE értéke esetén a screen nem mozgatható vertikális irányban. (Alapértelmezés TRUE.)

Ennyi példaképpen elég is lesz (egyébként is vészesen közeleg a csonka oldal vége), a továbbiak (összesen 40 féle van) jelentésének ismertetésétől eltekintünk. A maradék helyen inkább egy kis példaprogramrészletet közlünk.

```
struct Screen *myscreen;
struct TagItem tagarray[] = {
    {SA_Left, 0},
    {SA_Top, 0},
    {SA_Width, 640},
    {SA_Height, 256},
    {SA_Depth, 2},
    {SA_Title, "My screen"},
    {TAG_DONE}
};
myscreen =
  OpenScreenTagList(NULL, &tagarray);
```

vagy egy másik megoldás:

```
struct Screen *myscreen;
myscreen = OpenScreenTags(NULL,
    SA_Width, STDCREENWIDTH,
    SA_Height, STDSCREENHEIGHT,
    SA_Depth, 2,
    SA_Title, "My screen",
    TAG_DONE);
```

(JOCO)

folytatás az 52. oldalról

```
        dc.l $68f06b00,$6c806f00
        dc.l $70307300,$74607700
        dc.l $78207b00,$7c507f00
        dc.l $80908300,$84c08700
        dc.l $88e08b00,$8c508f00
        dc.l $90509300,$94909700
        dc.l $98309b00,$9c009f00
        dc.l $a0f0a300,$a450a700
        dc.l $a8a0ab00,$ac70af00
        dc.l $b030b300,$b410b700
        dc.l $b8d0bb00,$bc00bf00
        dc.l $c080c300,$c4e0c700
        dc.l $c8f0cb00,$cc80cf00
        dc.l $d030d300,$d460d700
        dc.l $d820db00,$dc50df00
        dc.l $e090e300,$e4c0e700
        dc.l $e8e0eb00,$ec50ef00
task:   dc.w    $07e0,0,$1818,$07e0
                                ;sprite 1 képe
        dc.w    $2704,$1ff8,$5802,$3ffc
        dc.w    $7002,$3ffc,$a001,$7ffe
        dc.w    $a001,$7ffe,$a001,$7ffe
        dc.w    $8001,$7ffe,$8001,$7ffe
        dc.w    $8009,$7ffe,$400a,$3ffc
        dc.w    $4012,$3ffc,$2064,$1ff8
        dc.w    $1818,$07e0,$07e0,0
task2:  dc.w    $1f00,0,$60c0,$1f00
                                ;sprite 2 képe
        dc.w    $4c40,$3f80,$b040,$7fc0
        dc.w    $a040,$7fc0,$a040,$7fc0
        dc.w    $80a0,$7fc0,$80a0,$7fc0
        dc.w    $4340,$3f80,$60c0,$1f00
        dc.w    $1f00,0
task3:  dc.w    $3800,0,$4400,$3800
                                ;sprite 3 képe
        dc.w    $b200,$7c00,$a200,$7c00
        dc.w    $8a00,$7c00,$4400,$3800
        dc.w    $3800,0
task4:  dc.w    $4000,0,$a000,$4000
                                ;sprite 4 képe
        dc.w    $c000,0
        load    $40000          ;sprite-ok helyeinek
sprite:                         ;definiálása
        load    $41000
sprite2:
        load    $42000
sprite3:
        load    $43000
sprite4:
```

Szóljon a PC!

Avagy amit a hangkártyákról tudni kell!
- Hangkártyát szeretnék.
- Tessék, van Sound Galaxy kártyánk.
- És az mire jó, mit kell vele csinálni?
- .....?!?

Ilyen és hasonló párbeszéd manapság sokszor elhangzik, melynek oka, hogy a hangkártyák népszerűsége üstökösként lövell felfelé, a nagy kínálat és a viszonylag kevés tájékoztató anyag miatt, azonban a vásárlók azonkívül, hogy valamilyen hangkártyát szeretnének, nemigen tudják, hogy mit akarnak. A zavar eloszlatásához szeretnénk hozzájárulni.
De kezdjük az elején! Miért is kell nekünk a hangkártya, hiszen minden PC-ben van egy kis hangszóró, amely mindenféle hangot ad ki magából, főképp ha valamit rosszul csinálunk, és az nem tetszik a rendszernek. Ez a hang azonban jóindulattal is csak zörejnek nevezhető, valamirevaló zene megjelenítésére ez a megoldás alkalmatlan. Amíg a PC kizárólag irodai munkaeszköz volt, nem is kellett. Ma azonban a multimédia korát éljük, ahol a zenei aláfestésnek, sőt az emberi hang megjelenítésének egyre nagyobb szerep jut. Nem beszélve a PC-re írt játékok hatalmas mennyiségéről. De egyre többen szeretnének a PC-n zenét fejleszteni vagy digitalizálni.
Tulajdonképpen a játékok igényelték először a hangkártya megjelenését. Az első, széles körben elterjedt és még ma is kapható kártya és szabvány, az AdLib volt. A PC beépített hangszórójához képest óriási lépés volt, azonban csak gyenge minőségű mono hangot szolgáltatott. A nagy lépést a szingapúri Creative cég Soundblaster kártyája jelentette, amelynek ma is széles körben forgalmazott V2.0 változata világszabvánnyá nőtte ki magát. Ez a kártya már sokkal jobb hangminőséget produkál. S habár ez is mono hangkimenettel rendelkezik, de két hangszóró csatlakoztatásával (két kimenete van) álsztereo hangzás érhető el. A játékok nagy része is ezt a kártya-szabványt támogatja. A kártya nagy sikerének következtében számos gyártó és fejlesztő piacra dobta saját hangkártyáját, melynél nagyon ügyeltek arra, hogy Soundblaster kompatibilis legyen. A legtöbbjük saját szabványt nem is dolgozott ki, hanem lemásolta a jólbeváltat. A gyakorlat is igazolja, ezek a kártyák - amelyeken a "Soundblaster compatible" feliratot olvashatjuk - tökéletesen megfelelnek az eredetinek, leginkább a csomagolásban és a hozzáadott utility szoftverekben térnek el.
Érdemes még egy darabig időzni evvel a kártyatípussal, mert a már említett álsztereo kimenet mellett további csatlakozó is található rajta. A második legfontosabb talán a joystick port. Itt arra kell vigyáznunk, hogyha már van a gépünkben ilyen, akkor az egyiket le kell tiltanunk. Ez általában jumper segítségével történik. A kártya hátlapján a csatlakozók között van egy kis potméter is, amely a hangerő szabályozására szolgál. Ez nem túl praktikus, az újabb professzionális kártyáknál a hangerő szoftverből történő szabályozására is mód nyílik. Végül, de nem utolsó sorban a potméter alatt található egy bemenet, amely mikrofon vagy más elektromos hangforrás csatlakoztatására szolgál, hogy a kártyához mellékelt szoftver segítségével zenét vagy akár szöveget vehessünk fel a winchesterre. Ez számtalan érdekes lehetőséget nyújt. Hogy csak egyet említsünk, a Microsoft Excel táblázatkezelő programja lehetővé teszi, hogy a táblázatokon található tetszőleges rubrikához hangos magyarázatot fűzzünk, ami nagyon jól jöhet, ha olyasvalakinek kell dolgozni a táblázatunkkal, aki nem ismeri annak pontos felépítését. A legtöbb típus beépített MIDI interfésszel is rendelkezik.
A fentiekben leírt jellemzők ma már minden valamirevaló hangkártyánál megtalálhatók. A fejlődés azonban itt nem állt meg. Az egyik egyre olcsóbb, és ennek megfelelően népszerűbb multimédia eszköz, a CD-ROM elterjedésével megjelentek a CD-ROM interfészt is tartalmazó hangkártyák, amelyekre a CD-ROM megfelelő kábellel közvetlenül csatlakoztatható. Evvel párhuzamosan megjelentek az ún. professzionális kártyák, amelyek a fenti interfész mellett, már igazi sztereo kimenettel és hangfeldolgozással rendelkeznek. A hangminőség is meglehetősen javult. Az igazi csúcsot a 16 bites kártyák megjelenése jelenti, mert ezek már CD hangminőséget produkálnak. A PC-t igazi digitális hangstúdióvá alakítják.
Már esett szó két hangszabványról, amelyek igen elterjedtek. Ezenkívül van még néhány fontosabb szabvány, amellyel a kártyát nem kizárólag játékra használóknak érdemes megismerniük. Ilyen a *Covox Speech Thing*, amelyet a Covox Lab. fejlesztett ki és a beszédszintetizálásban, ill. beszédfelismerő rendszereknél lehet még nagy szerepe. A *Walt Disney Sound Source* neve magáért beszél. Végére maradt a legújabb, de lehet, hogy potenciálisan a legnagyobb jövő előtt álló hangrendszer, a Microsoft cégnek a Windows megalkotójának, ún. *Microsoft Windows Sound System* szabványa. Ezt a fejlesztők tudatosan úgy tervezték, hogy a professzionális irodai, ill. multimédia felhasználásokat támogassa, és ne legyen kompatibilis a PC-s játékoknál használt rendszerrel. (A szándék érthető, a munkahelyen nem célszerű, ha az alkalmazottak játékra is tudnák használni a kártyát.)
Ma nagyon sok cég gyárt hangkártyát, ezek ill. az általuk gyártott típusok felsorolása messze túlmenne ennek a cikknek a keretein. Ezért most csak a két legnagyobb gyártó, a Creative a Soundblaster, míg az Aztech a Sound Galaxy márkanevet használja. A Soundblaster alapmodellje régebben a V2.0, újabban a Deluxe Edition nevet viseli, míg a sztereo változat nemes egyszerűséggel, a Pro(azaz professional) feliratot viseli. A 16 bites csúcsmodell a 16 ASP (advanced signal processing) megjelölést kapta. Hasonló módon épül fel a Sound Galaxy sorozat is. Az alapmodell-amely tökéletesen Adlib és Soundblaster kompatibilis - BX II. jelzéssel fut. A sztereo modell NX PRO névre hallgat, és alapvetően abban tér el az azonos Soundblaster modelltől, hogy a fentebb említett Covox, valamint Disney Sound rendszerekkel is kompatibilis. A csúcs modell a 16 bites sztereo NX PRO 16 a Microsoft Windows Sound System-mel is kompatibilis. Mindhárom Sound Galaxy kártya érdekessége, egy beépített 1,6-18 kHz tartományban működő dinamikus filter rendszer, amely az amúgysem rossz hangminőséget mind felvételnél, mind lejátszásnál tovább javítja. Végül a jobb áttekinthetőség érdekében következzék két összehasonlító táblázat.

- Message -

	Sound G. NX PRO	Soundblaster PRO
Adlib	IGEN	IGEN
Soundblaster	IGEN	IGEN
Covox Speech Thing	IGEN	NEM
Walt Disney Sound System	IGEN	NEM
CD-ROM Interface	IGEN	IGEN
dinamikus filter	IGEN	NEM
tartozék: hangfalak	IGEN	NEM
tartozék: mikrofon	NEM	NEM
tartozék: fejhallgató	NEM	NEM
Midi interface	IGEN	IGEN
joystick port	IGEN	IGEN

	Sound G. NX PRO 16	Soundblaster PRO 16 ASP
Adlib	IGEN	IGEN
Soundblaster Pro	IGEN	IGEN
Covox Speech Thing	IGEN	NEM
Walt Disney Sound System	IGEN	NEM
Microsoft Windows Sound System	IGEN	NEM
CD-ROM Interface	IGEN	IGEN
dinamikus filter	IGEN	NEM
tartozék: hangfalak	NEM	NEM
tartozék: mikrofon	IGEN	IGEN
tartozék: fejhallható	IGEN	NEM
Midi interface	IGEN	IGEN
joystick port	IGEN	IGEN

BBS

Üdvözlet minden modemes őrültnek és szimpatizánsnak! Legutóbb ott fejeztem be, hogy tettem néhány felelőtlen ígéretet arra vonatkozóan, hogy mit is olvashattok ebben a számban, így nincs mit tenni, folytatni kell ezt a sorozatot. Pedig modemezni is lehetne cikkírás helyett. Mindenekelőtt nem árt tisztázni, hogy mi is kell ahhoz, hogy valaki aktív fertőzötté válhasson. Először is kell egy telefonvonal. Ebből jelenleg kevés van és a minőség is sokszor kritikán aluli, de várhatóan javul a helyzet az elkövetkező években. Aztán kell még egy modem, egy számítógép és egy jó kommunikációs szoftver meg sok pénz a telefonszámla kifizetéséhez. Ejtsünk néhány szót a modemekről. Ha valaki netán most szeretne modemet vásárolni és tőlem kérne tanácsot, akkor először megkérdezném, hogy mennyi pénze van. Ha azt válaszolná, hogy (nagyon)sok, esetleg pénz nem számít, akkor azt mondanám, hogy vegyen US Robotics modemet (14400 baud, MNP 5, stb.), mert az most a Király (kb 150.000 Ft). Leszállva a földre és a magyar viszonyok közé, leginkább a 2400 baudos modemek jöhetnek szóba, amik ára elfogadható, kb. tizenegynéhányezer forintért bárki vásárolhat magának. Mindenképpen olyan modemet vegyünk, ami legalább MNP5-ös hibajavító protokollal rendelkezik, és az sem baj, ha van postai engedélye. Vásárolhatunk ún. belső modemet (amiből itthon csak PC-be valót lehet kapni), amit a számítógép valamelyik bővítőcsatlakozójába kell helyezni, vagy külső modemet, amit bármilyen típusú számítógéphez csatlakoztathatunk, ami rendelkezik szabványos RS-232 interfésszel. Sok modem képes arra, hogy vegye a FAX üzeneteket is, néhány pedig küldeni is tud. Választék tehát van, bármit megkaphatunk, ha bírja a pénztárcánk. (Zárójelben: ha az olyan fogalmak mint baud, MNP5, vagy bármi más valakinek halandzsának tűnik, turkáljon kicsit a szakirodalomban, vagy ragadjon tollat és írja meg, hogy gond van. Ha megfelelő igény mutatkozik rá, szívesen elmesélem mindegyik jelentését, de most feltételezem, hogy akit a téma legalább egy kicsit érdekel, önmaga utánajár ezeknek.) Ahhoz, hogy a modemet használni is tudjuk, szükség van valamilyen kommunikációs szoftverre. Amigán számos ilyen van, például: Baud Bandit, JrComm, NComm, hogy csak az ismertebbeket említsem. Szolgáltatásait és megvalósítását nézve a legjobb a Term nevű program, ami szerény véleményem szerint az Amigás kommunikációs szoftverek királya. Nem utolsó szempont, hogy shareware (tehát olcsó és legális) és a forrása is megszerezhető. Kisebb hátránya (bár ez szerintem inkább előny), hogy csak AmigaOS 2.0 vagy nagyobb verziószámú operációs rendszerrel működik. A továbbiakban ennek a programnak a "finomabb" részleteit szeretném bemutatni. A legelső ilyen dolog, amit érdemes megemlíteni, az a program konfigurálása. Mindent elképesztően egyszerűen, menüből kiválasztva lehet beállítani, módosítani. Definiálhatunk billentyűmakrókat, beállíthatjuk a képernyő üzemmódját, átírhatjuk a modemparamétereket, kiválaszthatjuk a transfer protokollt, hogy csak néhányat említsek a sok közül, de ezek általában minden programban megtalálhatók. Ami viszont ennek a programnak a nagy erőssége, az az, hogy bármelyik telefonszámhoz másmás beállítást tudunk rendelni. Így nem lesz olyan problémánk, hogy egy Amigás BBS után egy PC-s BBS felhívva át kell állítanunk például a terminál emulációt vagy a karakterkészletet, ezt a program automatikusan elvégzi helyettünk. A másik érdekes dolog, hogy bármikor lehetőségünk van a képernyő tartalmát fileba menteni, akár kép, akár szöveg formájában. Ez a művelet nem azonos az ún. log file használatával (de a program természetesen azt is támogatja). Nagyon jó újítás az is, hogy a program a clipboardon keresztül bármilyen adatot képes átvenni másik programtól, illetve átadni másik programnak. Például ha van egy szövegem, aminek csak egy részletét szeretném átküldeni a vonal másik végére, akkor elég a szöveg szükséges részét egy normál szövegszerkesztővel (pl. TurboText, Cygnus Editor) a clipboardra helyezni, majd onnan a Term segítségével már el tudom küldeni. A Termből szöveget hasonlóan egyszerű módon lehet átrakni egy szövegszerkesztőbe. Elég a képernyőn egérrel kijelölni az adott szövegrészletet, és átrakni a clipboardra. Még egy dolgot említek meg a sok közül, éspedig azt, hogy upload esetén egyszerre több filet is kijelölhetünk. Lehet, hogy ez első hallásra nem olyan nagy durranás, de tekintettel arra, hogy a legtöbb programból ez valamilyen érthetetlen okból kimaradt, ezért itt mégis előnyt jelent. Sok olyan jellemzője van még a programnak, amit meg kéne említeni, de a hely szűkössége miatt sajnos ez most elmarad. Az sem biztos, hogy a legjobbakat emeltem ki, de hirtelen ezek jutottak az eszembe. Próbáld ki a Term-et, és nem fogod megbánni, nagyon jó szoftver. Külön kiemelendő még a program dokumentációja, mert részletes, jól érthető. Még valamit ígértem az előző számban, történetesen azt, hogy adok néhány magyar BBS telefonszámot. Ez nem nehéz feladat, ha úgy általában BBS számokat kell mondani, de Amigás BBS kis hazánkban ritka, mint a fehér holló. Személy szerint egyelőre kettőről tudok, és még néhányról, ami a közeljövőben lesz. A két biztos a következő:Amiga Dreamland, 06-1-1319232, 14400 baud, HST, MNP 5

Ez volt az első amigás BBS. Ha bármilyen amigás utilityre van szükség, bátran hívjuk ezt a számot, nagy valószínűséggel megtaláljuk. A rajta levő anyag aránylag ritkán cserélődik. Megemlítendő, hogy van rajta Atari szekció is. AGA Inn, 06-72-12258, 14400 baud, v32bis, MNP5 Nos kérem, ez egy igazán nyugati színvonalú, amolyan elite board, üzemeltetője a MuffBusters nevű csapat. Mint a nevéből már sejthető, az új AA chipsetes gépekhez tartozó mindenféle segédanyag megtalálható rajta, így pl. utilityk, demok, 256 színű képek, stb. Természetesen minden Amiga felhasználó talál rajta érdekes anyagot, de nem árt sűrűbben hívogatni, mert általában 2-3 hét, maximum egy hónap alatt lecserélődik rajta minden állomány. Nem utolsó szempont az sem, hogy a nyugati scene-vel is kapcsolatban állnak. A PC-s olvasóknak is ajánlanék két BBS-t, ami elismerten magas színvonalú. Az egyik a Lost Decade (06-1-1858658, 14400 baud, v32bis, MNP5), a másik pedig az Admirals Datamine (06-1-1154616, 14400 baud, v32bis, MNP5). Aki szeretne még magyarországi BBS telefonszámokat, bármelyik előbb említett BBS-en talál komplett listát.

A következő számban még tovább fertőzünk benneteket, nem is akármilyen dologgal. Ugyanis Gyu/MuffBusters barátomat sikerült rábeszélni egy, az AGA Inn-t bemutató cikk megírására. Addig is jó vonalat kívánva maradtam:

Brazil

PD ZÓNA

ViewTek 1.04a
Kép és animáció

Egy újabb kép megmutató és animáció lejátszó program az OS2.0+ gépek használói részére. Néhány szolgáltatással azonban többet tud mint társai, ezért érdemes megemlékeznünk róla.

Támogatott formátumok: ILBM (24-bit is), GIF, JPEG (JFIF), ANIM 5 és 7 (képenként különböző palettával is), SHAM, CTBL, PCHG képek, támogatja az ECS és AGA felbontási módokat (256 szín, ill. HAM8 is), a clipboard tartalma is megtekinthető, Iconify funkció, Impact Vision 24 támogatás.

Animáció lejátszásakor a funkcióbillenyűkkel szabályozható a másodpercenkénti képek száma. Egy másik szolgáltatás, hogy GIF és JPEG képek esetén a konvertált kép kimenthető (bár a konvertálás minősége némileg rosszabb mint az ADPro által végzetté).

ParNet
Két gép + egy kábel

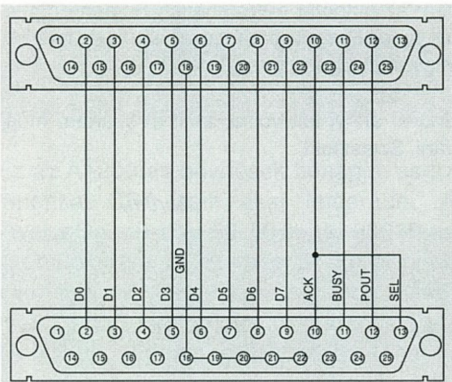
Az Amigák nem a hálózati alkalmazásaikkal hívták fel eddig magukra a figyelmet, ennek talán egyik legfőbb oka, hogy az A2000/3000-hez gyártott nem túl olcsó Commodore Ethernet kártyán kívül, nem létezik hatékony hálózati csatoló kártya. (Az ígérgetett hálózati támogatással rendelkező operációs rendszerről ne is beszéljünk.)

Ezen a gondon próbál segíteni a program és a hozzátartozó hardware. E kábel rajzát itt is közöljük, mert a program dokumentációjában levő rajz eléggé sematikus. A kábelt legcélszerűbb készen kapható kábelből kiindulva kialakítani, de a hossza ne legyen több 1-2 méternél.

A program által létrehozott két gép közötti hálózat beépül az operációs rendszer device-ai közé, egyszerűen a NET: előtaggal hivatkozhatunk a másik gép lemezeire, pl. NET:WORK a másik gép WORK:-je. Nem feltétlenül szükséges minden egységet a másik gép számára elérhetővé tenni, különösen azért, mert semmilyen védelmet nem biztosít a másik gépről történő beavatkozások ellen. Sőt, támogatja is azokat, mert akár a másik gép pointerének az irányítása is átvehető.

Végezetül néhány sebességadat:

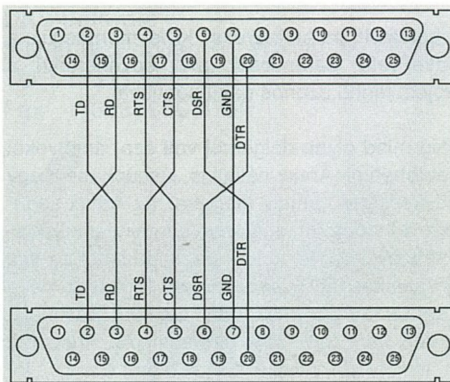
A3000 - A4000:	48-50 kbyte/s
A500 - A1200:	17-21 kbyte/s



Twin Express 1.1
Null-modem varázslat

Az Amiga-PC adatátvitel során mindig probémát jelent az adathordozó közeg. A floppy lemezek használata nem nem túl kényelmes, 3.5"-es drive nincs minden PC-ben, HD-s lemezt csak az A3000/4000-es tud fogadni stb.

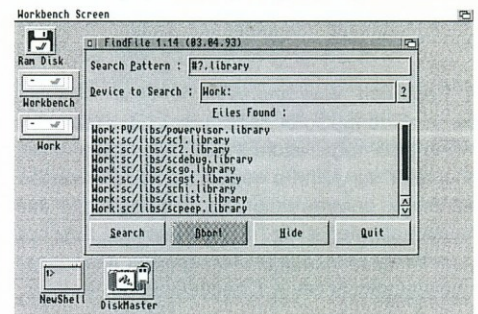
Most azonban megjelent az ideális program azoknak, akik rendszeresen nagy mennyiségű adatot másolnak át a két gép között. A Twin Express és egy a soros portra csatlakozó ún. null-modem kábel segítségével a folyamat meggyorsítható. Az alapértelmezés szerinti sebesség 115.200 Baud (kb. 20 kbyte/s), mely a gépek sebességétől függően akár növelhető is. A soros kábel a ±12 V-os jelszintek miatt kevéssé érzékeny a zavarokra, de ennek ellenére se legyen hosszabb mint 20 méter.



A program indítása után egy saját shellel vezérelhető, mely a legszükségesebb utasításokat biztosítja: COPY, MKDIR, RMDIR, CHDIR, DIR, DELETE, RENAME, HELP és még néhány hasonlót. A parancsoknak megvan az AmigaOS szerinti neve is, mindkettő használható. Ez márcsak azért is lényeges, mert nem csak Amiga-PC, hanem Amiga-Amiga közötti átvitelre is használható a program. Amiga-PC átvitel során text konvertálási funkció is bekapcsolható a COPY parancs TEXT opciójának segítségével.

FindFile 1.14
Hol a file?

Gyakran fordul elő, hogy nem találjuk meg a keresett file-t, pedig tudjuk, hogy melyik lemezen kellene megtalálnunk. Ezen a problémán segíthetünk ezzel a commodity (OS2.0+) segédprogrammal.



A program széleskörűen paraméterezhető és a teljes C forráskódot is mellékeli a szerző.

PCX & GIF datatype
Új formátumok

Amigán a mai napig szinte egyeduralkodó a IFF/ILBM grafikus formátum. Ennek immár vége, mert a 3.0-ás operációs rendszer támogatja tetszőleges formátumokhoz tartozó feldolgozó rutinok beépítését a rendszerbe.

Így máris megszülettek az első eddig nem támogatott formátumokat feldolgozó rutinok: a pcx.datatype (39.2) és a gif.datatype (39.3). Ezeket installálva a MultiView segítségével is megnézhetjük a GIF és PCX formátumú képeket.

(JOCO)

AREXX

RexxMast

Köszöntöm minden kedves olvasómat ezen az ünnepi napon. Mitől ünnepi? Ma befejezem ezt a régóta tartó rövid kis ismertetést az Arexx nyelvről, helyet adva egy másik, nem kevésbé érdekfeszítő témának. Az eddig leírtak csak egy töredékét jelentik az Arexx-nek, de egy cikksorozat nem a legcélszerűbb módja a teljes ismertetésnek, már csak az időbeni terjedelem miatt sem. Ami idáig megjelent, az már alap lehet a használathoz. Akinek ezen felül szüksége van információra, írjon akár a GURU-nak, akár nekem személyesen, legjobb tudásunk szerint igyekszünk válaszolni.

Mielőtt belekezdenénk a mai mókába, tennem kell egy helyreigazítást. Az előző havi cikkemben, a programlistában a "Sull power" sor helyesen "Pull power", természetesen idézőjelek nélkül. Bocs!

Az előző részt a PP Arexx parancsainak ismertetésénél hagytuk abba, innen folytatom ma. A Load és a Save gondolom mindenkinek egyértelmű. A Read a Project menü Read parancsával azonos, hatására a PP a PPMore segítségével megjeleníti a megadott, vagy a kérdezőben kiválasztott szövegfájl tartalmát.

A Recrunch, RecrunchAlways, DecrunchOnly és a ChangeColor parancsok a Recrunch menü első négy, azonos nevű menüpontjainak felelnek meg. Mind a négy parancsra érvényes az, hogy paraméterként a feldolgozandó fájl nevét kell megadni, ha ez elmarad, akkor a szokásos kérdező jelenik meg, ahol a hiányosságot pótolni lehet. A ChangeColor kivételével, ezek a parancsok a Load-nál leírt return kódokat adnak.

Van még két parancs, amely közvetlenül feldolgozást indít, a ProcessCrunch és a Process. Ezek a Hunklab menü azonos nevű pontjainak felelnek meg. Mindkettőnek fájlnév a paramétere, az első pedig a Load-dal azonos visszatérési kódokat eredményez.

A PP-nek igen sok Arexx parancsa van, amelyekkel a működési paramétereket állíthatjuk be. Az egyik ilyen üzemmódválasztó paranccsal már találkoztunk az előző havi cikk programlistájában, ahol beállítottuk a "CommandFile" módot. Ez lehetett volna még "DataFile", vagy "LoadSegFile" is. Ezek a parancsok a Prefs menü első három pontjának egyikét kapcsolják be.

Hasonló módon tudjuk kiválasztani a kitömörítéskor használt színösszeállítást 'DecrColor0', 'DecrColor1', 'DecrPointer', 'DecrScroll' és 'DecrNone' parancsokkal.

A tömörítés hatékonyságát is be tudjuk állítani az Arexx-el, ehhez az 'EffFast', 'EffMedium, 'EffGood', 'EffVeryGood', vagy 'EffBest' parancsok valamelyikét kell használnunk.

A gyorsító buffer méretét a 'SpeedupSmall', 'SpeedupMedium', és 'SpeedupLarge' parancsokkal tudjuk szabályozni. Utóbbi három paramétercsoport a Prefs menü Decrunch Color, Efficiency és SpeedupBuffer menüpontjainak alpontaival azonos.

Továbblépve a Prefs menüben, találunk néhány kipipálható menüpontot, amelyeket szintén tudunk Arexx-ből is használni. Ezek a parancsok a következők:

DataSuffix
BCPLHeader
AutoHunklab
LibraryHeader
EncryptFile
LedCrunch
Paging
Owerwrite
SoundAlarm

Ezekehez a kapcsoló hatású parancsokhoz egy paramétert is meg kell adni, amellyel jelöljük, hogy a kapcsolót milyen helyzetbe kell hozni. Ez a paraméter egy kulcsszó, amely lehet On, vagy Off. Ha nem tudod, az adott kapcsoló milyen állásban van, a Read opcióval le lehet kérdezni. Ekkor az RC változó értéke 5 lesz, ha a kapcsoló menüpont ki van pipálva.

Az előbbiekkel azonos módon használható a Hunklab menüből az első öt pont:

Code2Chip
Data2Chip
Bss2Chip
RemoveSymbol
RemoveDebug

A beállított paramétereket ki is menthetjük a 'SavePrefs' paranccsal, ami egyenértékű a Project menü azonos nevű pontjával.

Idáig mind olyan dolgokról volt szó, amelyeket megtehetünk Arexx nélkül is, lássunk most egy érdekességet, amely már csak az Arexx segítségével tehető meg. Gondolom mindenki ismeri az Iconify menüpontot. Ezzel be lehet zárni a PP ablakát, így kisebb helyet foglal el, de a program mégis jelen van, ismételt használat esetén nem kell újból betölteni. Az Arexx-ből az 'Iconify' paranccsal tudjuk elérni ezt az állapotot. Amikor a PP ikonizálva van, nem használható a hagyományos módon, mivel nincs ablaka, de Arexx portja igen!

Arexx-ből tehát akkor is tudjuk vezérelni a PP-t, ha az le van kicsinyítve. Ennek legfőképpen egy megás gépeken van haszna, ahol nem mindig elég a memória egy hosszabb fájl tömörítéséhez.

Van a PP-nek néhány parancsa, amely csak Arexx-ből érhető el, ezek:

Uniconify - Visszaállítja a PP ablakát, ha az ikonizálva volt, egyébként nincs hatása.

PurgeBuffer - Felszabadítja az összes buffer területét a PP-nek, még az éppen betöltött feldolgozandó, vagy már feldolgozott fájl is törlődik.

PP2Front - Előtérbe hozza a PP-t, sőt unikonizálja is ha kell.

GetFileName - A result változóba lekérdezi a jelenleg betöltött fájl nevét. Üres sztringet ad, ha nincs semmi betöltve.

GetPath - A jelenleg betöltött fájl elérési útja kerül a result változóba.

GetFullName - Az előző kettő kombinációja, az elérési út és a név az eredmény (vagy üres sztring).

EZRequest üzenet - Kitesz egy kérdezőt, amelyben a parancs paramétereként megadott üzenetet írja ki, és egy OK-Cancel gombokat. Rc értéke 5, ha OK-val, 0, ha Cancel-lel válaszolsz.

Notify üzenet - Kitesz egy kérdezőt, amelyben megjeleníti az üzenetet. Csak egy válasz lehetőség van, a 'Process'.

ConOutput On/Off - Amikor a PP ikonizálva van, az outputja a Workbench Screen-en jelenik meg. Ezzel a paranccsal ezt lehet letiltani, vagy újra engedélyezni.

Szóval ennyi lett volna, amit el akartam mondani. Sziasztok!

Aurum.

VIPER 1230
Veszélyes!

Az amerikai ICD is bejelentette új 1200-as bővítőkártyáját. Ez egy 68030-as gyorsítókártya 40 MHz-es 68EC030-assal, vagy 50 MHz-es 68030-assal. Matematikai társprocesszornak (68882) külön foglalat van a kártyán, az órajele a processzoréval egyezik meg. A memóriának két 72 pontos SIMM foglalat biztosít helyet, max. 32 MB-ig (2x16MB SIMM). A kártyán található még egy egyedülálló, ún. DMA port. Erre különböző - a jövőben megjelenő - egységeket köthetünk: DSP, hálózati csatoló, SCSI vezérlő.

Az ICD a VIPER 1230-sal együtt bemutatta az első modult is: a VIPER S2-t. Ez a kártya DMA portjára illeszthető SCSI II-es vezérlő, amely átviteli sebessége (ICD információ) 10 MB/s. A VIPER S2-ön két csatlakozó van: egy belső, a 2½-es SCSI merevlemezek számára, és egy külső a nagyobb egységeknek.

Az árak:
VIPER 1230
40MHz 68EC030 - $499
50MHz 68030 - $699
Ebben nincs benne a RAM és az FPU ára.
VIPER S2 - $199

ICD Inc
1220 Rock Street
Rockford, IL 61101
USA
Tel. : (815) 968-2228
Fax : (815) 968-6888

TwelveGauge
A1200 újra

Ez az A1200-as bővítések hónapja, és az amerikai CSA sem akar lemaradni. A TwelveGauge egy 50 MHz-es, 68030-as gyorsítókártya, SCSI vezérlő, 50 MHz-es matematikai társprocesszor foglalattal, max. 32 MB memóriával. A memória 1, 4, 16 MB-os 72 pontos SIMM modul lehet, a kártya támogatja a burst RAM elérést is. (Készülőben a 40 MHz-es 68EC030-as változat, SCSI vezérlő nélkül.)
Ára: $699 (RAM és társprocesszor nélkül)

Computer System Associates
7564 Trade Street, San Diego
CA 92121

Tel.: 619/566-3911
Fax : 619/566-0581

DKB
Új termékek

Az amerikai DKB is természetesen bejelentette új termékeit az 1200-ashoz és 4000-eshez.

DKB1202
A1200 memória bővítés 1, 4, 5, 8 MB RAM-mal és egy 16 MHz-es 68881 matematikai társprocesszorral, órával. A RAM 2MB-os SIMM modulokkal bővíthető. Mint az újabb bővítések, ez a kártya sem zavarja a PCMCIA kártyák működését, még teljes kiépítésben sem.
Ára: $190
DKB-A1200 Clock
A Commodore kihagyta, a DKB visszadja. Ez egy 1200-asba helyezhető, akkumulátoros óra.
Ára: $30
DKB 3128
Ez egy 128 MB-os memóriabővítő kártya a ZORRO III-as buszra (Amiga 3000-4000). A memóriát 4, 8, 16 vagy 32 MB-os 32 bites SIMM modulokkal bővíthetjük, sőt ezeket keverhetjük is! Ennek a kártyának a forgalmazására nyár elején kerül sor. Az áráról még nincsen információ.

DKB Software
50240 W. Pontiac Tr. Wixom, MI 48393
Tel. : (313) 960-8751
Fax : (313) 960-8752

Toaster 4000
Az új pirítós

Még mindig nincsen PAL Video Toaster, de itt az új NTSC! A las vegas-i NAB-on (National Association of Broadcasters) (amely április végén zajlott) mutatta be a NewTek az új Video Toaster 4000-t, amellyel természetesen a Toaster szoftverek 3.0-ás verziója is jár.

• Az új kártya működik az Amiga 4000-esben is, és kihasználja az AA Chipset lehetőségeit! Ez új, látványosabb, összetettebb videoeffekteket, pontosabb genlock szabályozást jelent.
• Rengeteg új képváltási mód
• A LightWave animációk valós idejű lejátszása, videora kulcsolással és alfa csatornával. Az animációkat a Switcher modulból vezérelhetjük.
• A feliratozómodulban szabadon pozícionálhatjuk a feliratblokkokat az egér segítségével, menet közben megváltoztathatjuk a betűk típusát, méretét, tulajdonságait - akár betűnként.
• Compugraphic és PostScript betűkészletek támogatása a feliratozóban, és 3D modellezőben a LightWave-ben. Közel 100 új vektor formátumú betűkészletet mellékelnek az új rendszerhez, így összesen már 400 fölött van a számuk.
• Teljesen újraírt feliratozó: 24 bites háttérképek, 24 bites ecsetek szöveg közé illesztése, a video képre félig átlátszó szöveg-dobozok készítése az új jellemzők.
• A 3D modellező és animátor a LightWave új verziója, sok új szolgáltatással: gyorsabb rendering, "Lens Flare" - fény csillanás, "Out-Of-Focus" - mélységélesség, lágy körvonalú árnyékok, a tárgyszerkesztőben görbék használata, Boolean műveletek.

Az új Video Toaster kártya működik az Amiga 2000/3000-esben is, de az új, jobb effekteket, és a valós idejű animációlejátszás csak az Amiga 4000-ben elérhető. A rendszer ára $1600 körül várható, amely ugyanannyi mint a régié, és természetesen a régi Toaster felhasználók alacsonyabb áron cserélhetnek az újabbra. A hírek szerint a Commodore és NewTek eddigi viharos kapcsolata is normalizálódott, így a Commodore-tól árkedvezmények várhatók az A4000-es alapú Toaster rendszerekre.

NewTek Inc.
215 S.E. 8th St.
Topeka, KS 66603
Tel.: 913/354-1146

Marinov 'Gaborca' Gábor

CineMorph

A GURU 93/3-as számában már olvashattatok a CineMorph-ról, az amerikai GVP metamorfózis programjáról, az ImageFX képfeldolgozó programcsomag részeként. Most, hogy a GVP termékeknek már van hivatalos magyarországi forgalmazója - a Thalympex - ,egy részletes teszt erejéig elraboltuk tőlük a külön is megvásárolható CineMorph programot.

A teljes nevén "Cinematic polymorphing" magyarul metamorfózis - napjainkban nagyon népszerű vizuális effekt. Egyre jobb, valószerűbb metamorfózisokat láthatunk a mozi- és reklámfilmekben, a videoklipekben. Hol van már az az idő, amikor egyszerűen egy arc egy másik arcba alakult át! Ma már legtöbbször észre sem vesszük a trükköt a filmben, csak az a furcsa érzés jár át újra és újra bennünket, itt valami nem stimmel, ez a valóságban nem lehetséges... Az ilyen effektek előállításához összetett, de ugyanakkor hatékony szoftverekre van szükség, és az egyik legjobb a GVP CineMorph programja.

A CineMorph, a GVP-re jellemző megnyerő külsejű dobozban érkezik, amely a programot tartalmazó lemezt, a mintegy 60 oldalas, jól szervezett, áttekinthető angol nyelvű kézikönyvet és a regisztrációs kártyát rejti.

A programot egyszerűen telepíthetjük a merevlemezre a mellékelt program segítségével, de futtathatjuk a lemezről is. A futtatásához 1.3-as vagy nagyobb verziószámú AmigaDOS szükséges (lovagias dolog a GVP részéről az 1.3-as renszer támogatása, ezt ma már kevés új program teszi meg; természetesen a GVP is javasolja a 2.0-ás vagy újabb rendszer használatát, amellyel plusz szolgáltatásokhoz juthatunk), ajánlott legalább 2 MB Fast RAM és 512 k CHIP RAM.

Mielőtt elkezdenénk boncolgatni a programot, nézzük meg milyen fázisokból is áll egy metamorfózis? A látvány egyszerű: egy kép vagy képsor átalakul egy másik képbe vagy képsorba. Az átalakulás két komponensből tevődik össze:

• a forrás kép eltorzítása, a célképnek megfelelő alakra hozása • ha a két alak geometriailag megegyezik, akkor áttűnés a forrásból a célképbe.

Természetesen ezek a folyamatok történhetnek párhuzamosan is, vagy egy képen belül egyes területeken más-más időrendben. Arra azonban ügyelni kell, hogy ha a két alakzat között nagy a különbség az áttűnés megkezdésekor, akkor nagyon zavaró "szellemkép" hatás lép fel a körvonalaknál!

Lássuk milyen eszközöket kínál a CineMorph!

Az elindítása után felbukkan a program képernyője az ablakokkal, amelyen munkánk során tevékenykedni fogunk. Két ablak látható kezdetben; a "Source" - forrás és a "Destination" - cél ablak. Ezeket természetesen szabadon mozgathatjuk, átméretezhetjük. Az ablakokat négyzetháló fedi le. Ennek a hálónak a torzításával határozhatjuk meg az egyes képrészletek mozgását, átalakulását. A forrás és a cél képen mindig egyforma osztású háló látható, de alakjuk különböző lehet. A program ezeket az eltérő elrendezéseket alakítja át egymásba úgy, hogy közben a háló alatt lévő kép is a hálóval együtt változik.

A CineMorph-nak három eltérő üzemmódja van, amelyek közül a settings menüben választhatunk.

• Single Image Warping- A betöltött forrásképet szabadon torzíthatjuk. Ez lehetővé teszi karikaturisztikus, rajzfilmszerű effektek használatát valóságos személyeket vagy tárgyakat ábrázoló képeken, pl. a figura orrának megnyújtása, füleinek meggörbítése, szemeinek átformálása.

• Dual Image Morphing- A forrás és a cél ablakba is be kell töltenünk egy-egy képet, majd a hálót rá kell igazítani az alakok körvonalaira. Ezzel generálhatunk átalakulást két állókép között, tetszőleges számú képkockán keresztül.

• Sequence Morphing - Két képsorozat közötti átalakulást készíthetünk ebben az üzemmódban. Ezt nevezik "Full Motion Morphing"-nak, vagyis mozgómetamorfózisnak, pl. egy mozgó autó futó leopárdba alakul át a lemenő nap sugaraiban... Ennek az előállítása a legtöbb munkát igénylő, legnehezebb feladat.







A "Morph Options" menüben találhatjuk a metamorfózissal kapcsolatos beállításokat, melyek elősegítik a valósághű látványok létrehozását.
Ahogyan arról már korábban volt szó, a forrás- és célképet egy háló fedi. A háló rácspontjait összekötő szakaszok lehetnek egyenesek (Lines) vagy görbék (Splines), ezt a "Use Splines" menüponttal határozhatjuk meg. A görbék alkalmazása ugyan több időt jelent mind a szerkesztésnél, mind a végleges kép kiszámításánál, de sokkal jobban illeszkedik a valóságban előforduló formák kontúrjaihoz.
A görbék ellenére, ha egy formát nagyon eltorzítunk, akkor a határvonalak mentén csúnya "elpixelesedés" keletkezhet. Ennek megszüntetésére szolgál az "Anti-Alias" menüpont, amely ugyan lassítja a számítást, de segít a fentebb említett problémán.
Nagyon hasznos az "Overlay Mesh" menüpont. Aktiválása esetén a program a metamorfózis minden képkockájára rámásolja a forráskép, a célkép és az aktuális kép hálóját rendre vörös, zöld és kék színekkel. Így gyorsan felderíthetjük az esetleges nemkívánt látvány okát - elvégezhetjük a hibakeresést. Kisfelbontású képek és nagy rácssűrűség esetén nem érdemes használni, mert csak egy nagy, zavaros hálót látunk a kész képen.
Az egész átalakulásra globálisan megadhatjuk a rácspontok mozgásának és az áttűnésnek az időbeli lefolyását, a CELL menü "Edit Tweening", ill. "Edit Dissolve" menüpontjával. A rácspontokból csoportokat is képezhetünk, és ezekhez külön sebesség-görbét rendelhetünk. Így létrehozhatunk olyan metamorfózist is, amelyben a kép egyes részletei más-más sebességgel alakulnak át.
A program a végeredményt 24 bites IFF formában tudja elkészíteni (Generate), vagy a képernyőn közvetlenül megjeleníthető alakban (Render). Ez utóbbi esetben a hagyományos Amiga módok közül választhatunk, sajnos az AA Chip-set módjait nem ismeri a program. Közvetlenül ANIM5-ös formátumú animációkat is készíthetünk. Érdekesség, hogy a képek



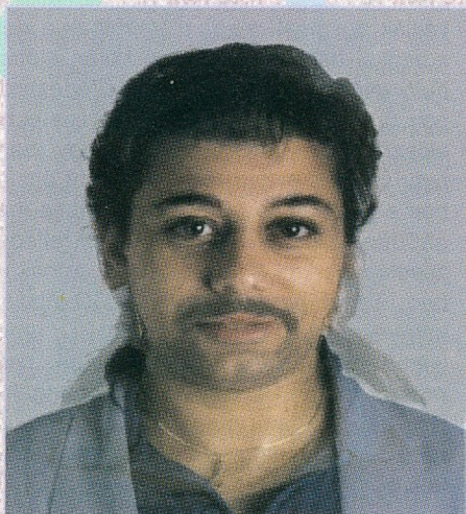
betöltésénél a fentebb említett formátumok mellett a CineMorph támogatja a Dynamic HIRES, Dynamic HAM, Sliced HAM fájlokat is. Bár a végleges képszámításnál nem, a szerkesztőképernyőn mégis kihasználhatjuk az AA Chip-set lehetőségeit. A munkaképernyő akár 256 szürke árnyalatos is lehet, sokkal jobb képminőséget nyújtva a metamorfózis beállításához.

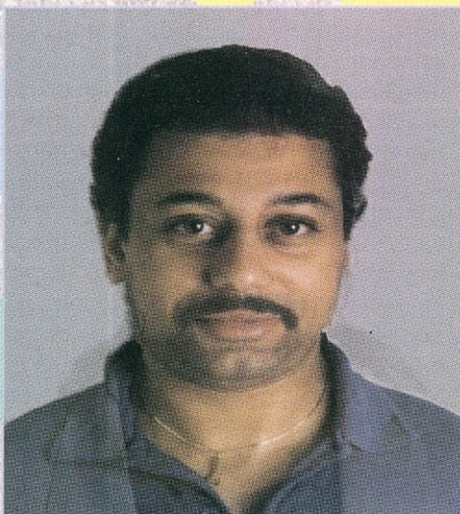
A program használata nagyon kényelmes, a felhasználói felülete minden tekintetben megfelel a Commodore Style Guide követelményeinek. A számítási sebesség is lenyűgöző. A legigényesebb beállítások esetén is egy alapkiépítésű Amiga 500-ason néhány perc alatt elkészül egy képkocka, egy Amiga 4000-esen ugyanez néhány másodperc. Meg kell említeni azt is, hogy a jó minőségű metamorfózis beállításához rengeteg munkára van szükség. A hálós módszer miatt a kontúrok illesztése nem mindig tökéletes - még sok munka esetén sem. Ekkor utólagos retusálás szükséges - mint a legtöbb metamorfózis programnál -, ehhez a GVP természetesen a cég ImageFX termékét javasolja. A CineMorph-ot mindenkinek ajánlom, aki látványos képtorzításokat, jó minőségű metamorfózisokat szertne előállítani akár házi, akár professzionális felhasználásra.

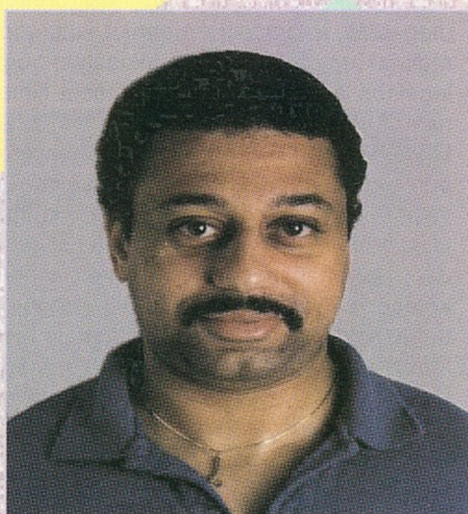
A program futtatásához szükséges minimális konfiguráció:
• Bámilyen Amiga modell, legalább 2 MB Fast RAM és 512 k Chip RAM
• Elegendő háttértár kapacitás, a kiszámított képek számára
Javasolt konfiguráció:
• Merevlemez
• Turbokártya, 32 bites Fast RAM
• AmigaOS 2.0, 3.0

Magyarországi forgalmazó: Thalympex
Ár: 26.900 Ft.

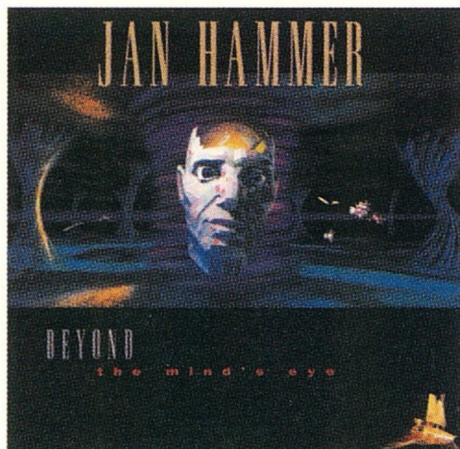
Marinov 'Gaborca' Gábor





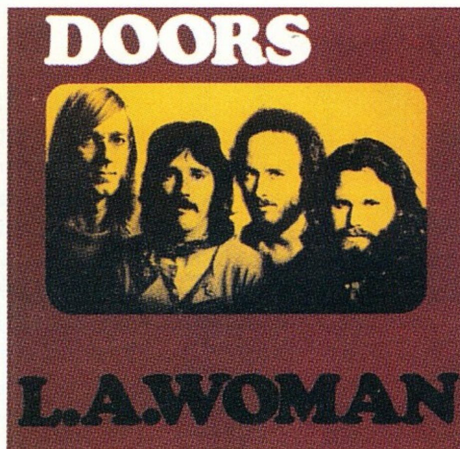


Ezen a két oldalon megtalálod mindazt, amivel szerintünk legalább olyan jól el lehet tölteni az időt, mint a géppel. Zene, könyvek, filmek, szóval minden földi jó. Reméljük sok mindent kipróbálsz az ajánlatok közül és sikerül új dolgokat felfedezned.



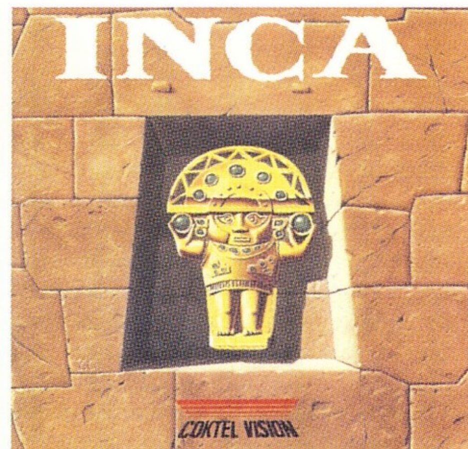
JAN HAMMER
BEYOND THE MIND'S EYE

A szintetizátorzene kedvelőinek gondolom nem kell bemutatni a fent nevezett urat. Több albumot jelentetett már meg, ezek egytől egyig féltett darabjaivá váltak a műfajbeli magángyűjteményeknek. Emlékezzünk csak a Beverly Hills Cop c. film első részének zenéjére, amely ahhoz képest, hogy szinti zene volt, igen szép karriert futott be. De ez már a dicsőséges múlt, itt pedig már megjelent a legújabb album, amely egy soundtrack. De senki ne gondoljon a Bodyguard Soundtrackre, ez ugyanis egy igen különleges film, igencsak jól eltalált, majdnem azt mondtam, tökéletes zenéje. Ez egy számítógépes animációs film, amely a Virtual Reality világába enged bepillantást. Ehhez a filmhez kérték fel a mestert némi háttérzaj komponálására, amelyet aztán meg is csinált. A CD-n más sorrendben szerepelnek a zenék mint a filmben, de a borítón megadták a filmbeli sorrendjét is a számoknak, így tehát semmi akadálya, hogy legalább a zenét halljuk, ha már a filmet nem is látjuk. Természetesen a film csak HIFI-VHS kazettán kapható, természetesen nem idehaza. Ha esetleg valaki lát valahol egy Beyond nevű filmet, ne mulassza el, miután már rongyosra hallgatta Jan Hammer nagyszerű zenéit. Finom kompozíciók, isteni hangszerek, rengeteg téma, sokféle hangulat. Ez mind-mind jellemző erre a lemezre, amely nálam máris felkerült a '93-as év legjobb albumainak listájára. Ez megint egy olyan lemez, amire érdemes vadászni. Sajnos a film nem fog lőtávolba kerülni, bár ki tudja. A borítón egy sokatígérő kép a filmből...



THE DOORS - L.A.WOMAN

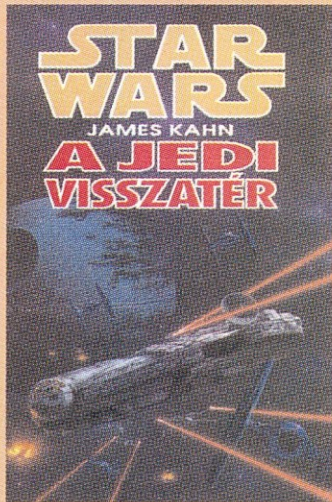
Egy olyan zenekarról esik most egy pár szó, amely igazi legenda, énekesével és vezéregyéniségével, Jim Morrisonnal együtt. Sajnos az igazi amerikai lázadóról, a költőről szóló legendák mögött lassan eltűnik maga a zene, amely igazi, hű visszatükröződése Morrison sajátos világrendjének. Sokat lehetne írni politikai vagy éppen filozófiai elképzeléseiről, de inkább egy-két tény. 1965-ben alakítja meg Ray Manzarekkal együtt Doors nevű zenekarát, amelynek nevét William Blake-től a költőtől vette. Kis csehókban játszanak, majd egyszer kidobják őket az egyikből, a The End c. daluk miatt. Innen keltezhetjük a Doors legendát. 1967-ben jelenik meg az első lemezük, amelyről a Light My Fire bevonul a rocktörténelembe. Sorra jelennek meg a lemezek, hiszen a népszerűséget ki kell használni. Volt olyan év, amikor két album is megjelent. Morrisont többször letartóztatják színpadi viselkedése miatt. A frissen megjelent lemezek sem mindig tükrözik tulajdonképpeni szándékait. Azután 1971-ben megjelenik az L. A. Woman c. album, amely sokak szerint legjobb lemezük. A címadó számon kívül a Love Her Madly és a Rider On The Storm is felkerül a különböző toplisták élére. Miután Morrison megunja az amerikai rockéletformát, még 1971-ben Párizsba költözik, és szintén még ebben az évben meg is hal, kábítószer-túladagolás miatt. Sírja a Pere-Lachaise-i temetőben máig zarándokhely. De a zene tovább él és hirdeti Jim Morrison és a Doors néha kissé különös világát.

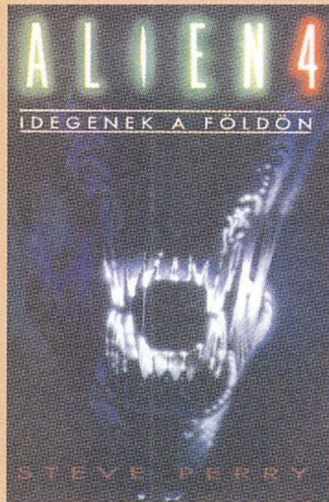


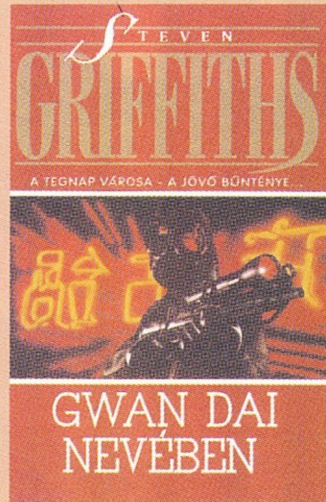
INCA

Tulajdonképpen egy nem igazán ideillő dolgot művelek éppen, ugyanis az itt ismertetett CD, tulajdonképpen egy játékot hordoz, ráadásul nem is Amigára, hanem PC-re. A játék felett most nem nyitnék vitát, olyan amilyen, jelen kis írás célja ugyanis az, hogy ennek a CD-nek egy apró előnyére némileg kitérjünk. A lemezen két "szám" található, az első részen hallható maga a játék, a második rész hordozza a lényeget. Több mint negyven percnyi zenei aláfestést a játékhoz. Igaz, nem tisztán zene, néha egy-egy instrukció is elhangzik a játékkal kapcsolatban, természetesen ékes angol nyelven, megspékelve néhány igazi nyelvtörővel. Igen, a kellemesen hosszú és eléggé kimondhatatlan inka uralkodói nevekre gondolok. De ez talán nem is annyira fontos, hallgassuk inkább magát a zenét, amely igazán bámulatos. Tételek és hangulatok váltják egymást, meghallgathatóak a délamerikai hangszerrepertoár ritkán előforduló gyöngyszemei. Vagyis felfedezhető egy új zenei világ, amely természetesen először hallva nem is biztos, hogy megnyeri az ember tetszését. De mint általában a jó zenék, ez is meghallgattatja magát újra és újra, valamint további felfedezésekre sarkall ebben a zenei témakörben. Tehát ha neadjisten a CD-játszód környékére tévedne egy olyan CD, amelyen nagybetűkkel ott áll, hogy játék, nem muszáj rögtön CD-s gép után rohangálni. Egy pár pillanatot megér az, hogy leellenőrizd, vajon nincs-e rajta valami érdekes. . .

STILLA







Új Valhalla könyvek

El leszünk árasztva?

Akik kis hazánk zenei életét némi figyelemmel kísérik, azok talán felfigyeltek a hírre: az egyik legsikeresebb magyar kiadót, a Magneotont felvásárolta a Sony Music Ltd. Miután ez már az X+1-edik ilyen társulás, lásd EMI-QUINT, talán ideje körülnézni, mi is várható a multinacionális cégek hazai megjelenésétől. A címben feltett kérdést némi iróniával légyszíves olvasni, ugyanis ami eddig történt, avval bárki bármilyen álláspontot képviselhet. Lehet azt mondani, hogy nagyon jó a dolog, lehet undorodva elfordulni, hogy na, megint az az amerikai kultúrmocsok áramlik be hozzánk. Sajnos ezek a cégek nem vágtak bele hatalmas piacfejlesztésbe, pedig például a műsoros kazetták piaca valami irdatlan módon nő nálunk is, a CD-k piaca is egyre jobban bővül és tapasztalatom szerint egyre többen vannak, akiknek nem jelent hatalmas anyagi megterhelést havonta akár 8-10 CD megvétele. A kérdés csak az, hogy miért nincs olyan választék, amilyen ezektől a multiktól elvárható, hiszen ők adják ki a világ zenéinek igen tetemes hányadát. Miért kell még mindig heteket, hónapokat várni egy-egy újdonság hazai megjelenésére (lásd pl.: Tubular Bells II) és amikor már lefutott egy-egy zene, akkor miért nem lehet némi kedvezmény keretében továbbadni azoknak, akiknek még ekkor is kell? A látványos katalógusok és csicsás boltok mögött - tartalom az nincs. Sajnos tehát a multik hazai megjelenése nem hozta meg a kint megszokott választékot, pedig ez lenne a minimum.

Clarke-mánia

Egyszerűen nem tudom megállni, hogy egyik kedvenc sci-fi íróm újabb remekeit ne ajánljam a nagyérdemű figyelmébe. Megjelent például a Bölcső c. könyve, amit Gentry Lee-vel közösen írt. Egy idegen civilizáció űrhajója szenved hajótörést a Földön. Egy újságírónő felfedez valamit a tenger fenekén, amit nem tud megmagyarázni. Míg a hajón kívül lázasan folyik a tapogatódzás, titkolódzás, sértődések, vagyis mindaz, ami kis emberi fajunkra oly jellemző, időközben nagyszerűen megfestett képet kapunk az idegenek világáról, arról hogy miért indultak útnak. Majd pedig létrejön a találkozás... Hozzáférhetővé vált a Galaktika könyvklub belső kiadványként megjelent Birodalmi Föld c. műve is, amely a Szaturnusz legnagyobb holdjának, a Titánnak és a külső bolygók telepeseivel gyakorta szembenálló anyabolygónak, a Földnek párharcát, egymás mellett élését mutatja be, sajátos nézőpontból. A Titánon uralkodó dinasztia alapítója nemzőképtelen, ezért utódjait klónozással állíttatja elő a Földön. Harmadik generációbeli utódja életének nagy esemenyére készül: látogatást tesz a Földön, ami azért nagy esemény, mert a távolságok és a költségek csak ritkán teszik lehetővé ezt a fényűzést. Pedig még mindent a Föld mozgat, képletesen és a valóságban is, tehát nem árt jó kapcsolatokkal rendelkezni odalenn. Nos, az ifjú megérkezik a Földre, ahol furcsábbnál furcsább dolgokkal kerül szembe, valamint felfedez egy, a Titán gazdaságát alapjaiban veszélyeztető bűncselekményt is. Hogyan alakul ki a válasza mindezekre a kihívásokra? A végig érdekfeszítő történet sajátos fordulatok után egy igazi meglepetéssel záródik, ráadásul azok, akik csak felületesen átfutották a könyvet, nem is értik a poént. A magyar TV új sorozatot indított A. C. Clarke titokzatos világa címmel, vasárnaponként. Az idős mester sorra veszi a világ nagy rejtélyeit, elemzi a rendelkezésre álló tényeket, és sokszor meghökkentő eredményre jut. A sorozat első része igazi csemege volt, egy riport az íróval, és közben ott virított -több más gép társaságában-egy A 3000-es...

Ray Bradbury: A tetovált ember

Ez a könyv is a Galaktika kör belső kiadványa volt, de most már mindenkinek hozzáférhető. Bradbury a Marsbéli krónikákkal alapozta meg hírnevét, amelyek legalább annyira voltak szépirodalmi alkotások, mint sci-fi novellák. Igazi alapmű, aki még nem olvasta el, valóban sokat veszített. De térjünk vissza a lényegre. A tetovált ember egy létező személy, akivel az író barangolásai során találkozik. Egy ember, akit tetőtől talpig 18 különböző tetoválás borít. Nappal csak egy kuriózum, de éjszaka a tetoválások megelevenednek és mindegyik egy kis történetet mesél el a jövőből. Egy tetoválás csak homályos vonalak összessége, de aki éjjel sokáig bámulja, megláthatja a saját életének végét. A könyv a tetoválások által elmesélt történeteket írja le és egyszerűen csodálatos, ahogy a kis rövid sztorik képet festenek egy pár másodpercre - egy lehetséges jövőről. Aki igazán nagyszerű könyvet akar olvasni, EZT nem hagyja ki.

STILLA

Krisalis

A Krisalis legújabb játékát az, **Arabian Nights**-ot már olvashatod hasábjainkon, de a **Soccer Kid**ről még nem írtunk, mely júniusban jön ki Amigára. Angol újságíró kollégáim, már így nyilatkoztak a játékról, hogy a "Soccer Kid új szintet állít a platform játékoknak"; "A játék valószínűleg bekerül '93 legjobb 10 játéka közé." Nigel Little a programozó így nyilatkozik: "5 ország 30 szintje elég nagy kihívás volt a grafikusunknak. A többszintű parallax scroll pedig több hátteret jelent minden szintnek." Kihasználva a dual playfield üzemmódot, 50 képkocka/másodperc mozgatási sebességgel, hatalmas főellenség spriteokkal nagyon jó minőségű lett a játék. A kiállításon láthattam egy pár szintet belőle, melynek függvényében valóban nem mindennapi sikerre számíthat a cég. Nagyon részletes a figura mozgása (pl. a dekázása) mellyel a labdát kezelte, valamint a sok animáció, grafika, ötlet. A játék teljesen a szokványos platform játékokra épül, de itt nem pisztollyal lövünk, hanem a labdánkkal rúghatjuk fejbe az ellenfeleinket. A **Viking's Fields of Conquest** áprilisban debütál PC-re, amelyben 6 különböző nemzet, hat ellenfél játszhat. A középkori területfoglalós játékban, nemcsak a háborút, hanem az infrastruktúrát is szemmel kell tartanunk. A **The Lost Kingdoms** egy 3D fantasy-stratégiai játék lesz, ami nagyon tetszett nekünk (szeptember-PC).

Millenium

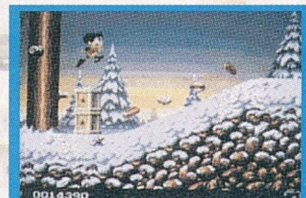
A Millenium erősen ráhajtott az A1200 programok fejlesztésére. A legelső a sorban a **Metamorphosis**, mely A600/1200-ra jön ki májusban, PC-re szeptemberben. A játék abból logikai ötletből indul, hogy a különböző anyagok különböző tulajdonságúak, itt halmazállapotunkat változtatgathatjuk a feladat függvényében. Lehetünk gáz alakúak, ilyenkor lebeghetünk, labda alakban pattoghatunk, kő alakban falat rombolhatunk és víz alakban átfolyhatunk lyukakon. Csak limitált átváltozási lehetőségünk van pályánként, valamint a joystick kezelés képességünkre is szükségünk van. A **James Pond** 1 és 2 A1200-ra és PC-re is megjelenik júniusban. A **Pond 3** a második rész szellemében készült, de iszonyú gyors sebességre tehetünk szert a halunkkal- lejtőn lefelé még a Sonicot is lehagyja! A **Diggers** is egy olyan játék, melyben nem árt a fejünket használni. Öt emberünknek adhatunk parancsokat, célunk minél több kincs bányászása és a riválisok fejének megbúbolása. A **Beastball** egy olyan stadionbeli játékot mutat be, melyben az erőszakosan megszerzett gól csak növeli a közönség kedvét. Többféle fegyverrel kell ellenfeleinket legyőznünk, de a főcél a gólszerzés.

Ocean

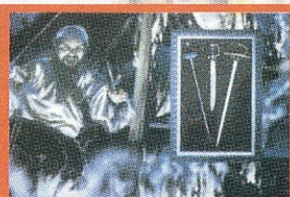
Az OCEAN és a Digital Image Design három évre szóló szerződést írt alá, mely a D.I.D. elkövetkezendőhat játékának egyedüli terjesztési jogait az Ocean kapja meg. Április végén kerül piacra az **A-Train** és a **Construction Set** Amigára. Május végén az **Universal Monsters** ST-s és Amigás verziója. Júniusi Ocean ajánlat az International **Open Golf Champion**, Júliusban pedig egy autóversennyel száguldozhatunk - **Burning Rubber** címmel. Mindket játéknak lesz PC, Amiga és A1200-es verziója is. Most két D.I.D. játékról számolnánk be, az Odyssey-ről és az Infernoról. A két játék az év vége felé várható. Az **Odyssey** az Epic folytatása lesz, immár 80 küldetéssel. Gyorsított, javított vektorkezelés asztreoidamezők, bolygók napsütötte és sötét oldallal, realisztikus gravitáció, intelligensebb ellenségek. Az **Inferno**ban EFA, F22 és F117-A gépekkel válogathatunk a 200 több célpontú küldetés között.

Microprose

A Microprose most sem kis standdal képviseltette magát. Legújabb szoftverei már megjelentek, midőn ezeket a sorokat írom: Civilization - Atari ST, B17 - Amiga, Dogfight- PC. 93/5 számunkban már írtunk egy pár sort a The **Legacy**ról, amit a Magnetic Srolls fejleszt, s már majdnem kész a játék. Amit még hozzá kell tenni sorainkhoz, annyi, hogy a játékképernyőn beállított ablakokat mi méretezhetjük, s ha a főablakot (amin a cselekmény zajlik) nagyobbra vesszük, az mindig a megfelelő nagyításban/kicsinyítésben látszódik!!! A cég régóta hirdeti a **Gunship 2000 Amigás** verzióját, a játék remélhetőleg májusban kerülhet a gyűjtők polcára. A látottak alapján megéri majd a várakozást! Ez után sorrendben az Ancient Art Of War-ral lőhetik az ellenséges gépeket az Amigás és ST-s géptulajdonosok. Lássuk hát az új fejlesztéseket! **National Lampoon's Chess Maniac 5 Billion And 1**: remélhetőleg májusban kész lesz. Ki ne hallott volna az Interplay Battlechess sorozatáról? A Chess Maniac 5000000001 is hasonló, egy figurához 64 animáció tartozik, amellyel leütheti az ellenfelét. 10 nehézségi fokozata lesz a játéknak és a sakktábla is forgatható. A **Fields Of Glory** júniusban várható, bővebben a közeljövőben írunk róla, csakúgy mint a.A **Return Of The Phantom**ról. A cég legforróbb játéka a **Pirates! Gold** nyárra várható. A játék a régi Pirates szellemét és akcióját hozza vissza, a 17. századi Karib tengerek vad kalózai ismét életre kelnek! Újra csatold fel a kardodat, mensd meg a város szüzeit, diplomatikusan bánj a városok vezetőivel, vagy lopakodj be éjnek idején csempészkedni. Júniusra ígérik a PC verzió befejezését.

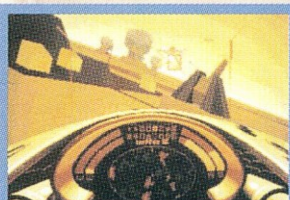


Soccer Kid- Krisalis





Fent Pirates! Gold, lent Chess Maniac 5Billion 1



Odyssey

Mindscape

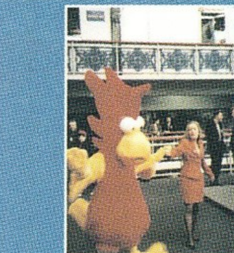
"Vigyázzatok! Jön Alfréd Csirke."

Halálos csend állt be. A motoros egerek még pisszenni sem mertek.

"Ki nem vette meg az Alfred Chicken c. játékot?"

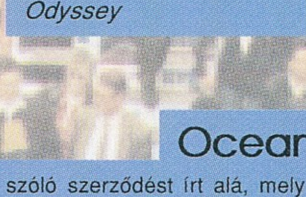
"Én"- mondta egy bátor motoros egér, "és nem is fogom!" Ezt nem kellett volna mondania. Alfréd Csirke tollai vörösre változtak. Hirtelen cápafogak csattantak elő a csőréből. A csirke izmos lábaival a levegőbe vetette magát, majd pörgő zuhantában a motoros egér fölé kormányozta magát és becsapódott. Rugók pattogtak és perzselődött hús szaga érződött.

A Csirke Game-Boy-on, Amigán, NES-en és SNES gépeken aprítja majd a gépegereket és a csúf rákokat. Mi majd szeptember környékén írunk róla egy nagyobb lélegzetvételű cikket, de úgy érzem nem tudnék róla rosszat írni, mivel hogyan néznék akkor Alfréd szemei közé a következő E.C.T.S.-en? Amint az a képen is látszik, ő is meglátogatta a kiállítást (három újságírót vittek el a mentők). A Mindscape, hogy megtarthassa a Multimédia vezető szerepét, szerződést kötött a CEL Communications Inc.-al, valamint kiadja a Grolier Multimedia Encyclopaediát és a Guiness Rekordok könyvét (**CD-ROM**). Közeljövőben lát napvilágot a Legend II, a **World of Legend** szerepjáték. A legtöbb nyugati újság megelőlegezte neki a 90- 100%-ot, ami nagyon felkeltette az érdeklődésünket. Grafikailag a játék még (szerintem) nem érte el ezt a %-ot, de lehet, hogy a játszhatóság majd kiérdemli. A **Captive II- Libearation** előzetes híresztelésekkel ellentétben csak szeptemberre jön ki ami egy 29. századi szerepjáték lesz. Forradalmi technikák tömkelegét találhatjuk meg, hatalmas vektorvilágban kalandozhatunk. Egy város 800 épületből áll, és több mint 4000 véletlen generált városa lesz a Liberationnak. A két programozó, Tony Crowther és Ross Goodley egymással versenyeznek, hogy olyan effekteket tegyenek bele, ami még nem volt Amigán. A grafika remélhetőleg még itt is javul. A **SimLife 1200** verziója júniusban várható.





Alfred Chicken is meglátogatta a kiállítást. Alul egy kép a Legend2- ből.







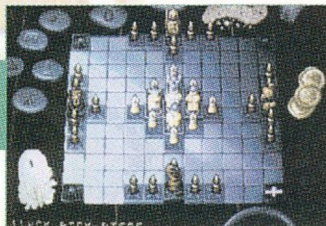
Fent az Odyssey, lent az Inferno látható.

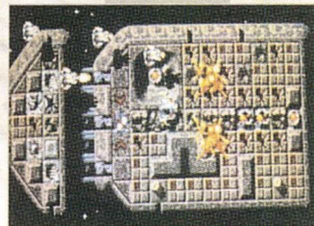
M I R A G E

A közeljövőben két Mirage játék lát napvilágot: A **Human Race: The Jurassic Levels**, és a **Ragnarok**. A Humans folytatásáról a következő számunkban írunk részletesen, addig csak annyit, hogy ebben a részben nem a fejlődés a lényeg, hanem a már kifejlődött emberi törzsünk irányítása, felhasználva a találmányokat. A játék data diskeken jelenik meg. A Ragnarokról már fél éve beszámoltunk a tavalyi ECTS riportunkban, akkor azt írtuk, hogy a játék év vége felé jelenik meg. Nos, a megjelenés még mindig várat magára, de már nem sokáig. A táblás játék az 1500 évvel ezelőtti King's Table szabályain alapul, de továbbfejlesztették. Ha Competition mode-ot választunk, akkor ellenfeleink egyre intelligensebbek lesznek. A harc animáció formában jelenik meg, amikor az egyik bábu leüti a másikat. Fél év múlva több játék is várható a cégtől: Ezek közül a **Rise Of The Robots** egy Ray-Tracelt 3D robotháború srtatégiával. A **Return To The Lost World** játékhoz egy rendező készíti a forgatókönyvet, 20 színészt is alkalmaznak, a díszleteket pedig az Angol Nemzeti Történelmi Múzeum biztosítja. Új technikával több mint egy órás real-time video animációt használ a program, több befejezési lehetősége is lesz. A **Space Junk** latex figurákat és maszkokat alkalmaz, amelyek bedigitalizálva jelennek meg. Ismét csak digitalizálásról beszélhetünk, amikor megemlítjük az **Adrenalin Factor**-t melyben űrhajó és robotmodelleket digitalizáltak be. Egy egész hadseregnyi robotot irányíthatsz, csapatként és egyenként.

Renegade

A cég egyik legnagyobb sikere, a Chaos Engine első helyre került a Gallup listáin, 9 nappal a megjelenés után. PC és Atari ST verzió várható az év végére. Ha már a PC-s programjaikról teszünk említést, a Fire & Ice lassan elkészül, viszont a Sensible Soccer nemsokára kiadásra kerül. Amigásoknak egy jó hír. Az **Uridium II** már tesztelés alatt áll, így hamarosan várható a megjelenése. A készítők most a nagyobb fegyverzenált fegyvert és a szintvégi nagy ellenségeket programozzák.





Psygnosis



A Psygnosis a **CAP** Amigás és ST-s verzióját lassan a piacra dobja. Ez a repülőszimulátor mindazoknak "kötelező" játék lesz, akik szerették az Armour-Geddont. F-14 interceptort és F-18 Strike Eagle-t irányíthatunk majd csatába, nappal vagy éjszaka. A **Hired Guns** a nekem egyik legjobban tetsző kalandjáték. A DMA fejlesztőitől áprilisban lát napvilágot PC-re és Amigára. Négy kommandósunkkal kell behatolni egy bányába, a sci-fi szerepjáték elemeket is felvonultató kalandjátékban. Folyamatosan láthatjuk a 3D környezetet, ezért előre is küldhetünk valakit, hogy tisztítsa meg a terepet fegyverével, míg a többiek egy másik járatot kutatnak fel. 8Mbyte kód és grafika biztos nyertes lesz a piacon. Ugyancsak a DMA-tól várható a **Walker**, amiben egy birodalmi lépegetővel kell részt venni a világháborúban. Több szintű parallax scroll, 81 fázisú Walker mozgás, 32 max. számú ellenség a képernyőn- és szuperjó akció. Gondolom a Wolfensteint nem kell bemutatnom a PC tulajdonosoknak. A **Spear of Destiny** ennek a folytatása, áprilisban kerül piacra. A **Dracula** és a **Microcosm** CD játékok lesznek, melynek elkészítéséhez Silicon Graphics gépeket is alkalmaznak.







On-Line

Az On-Line most mutatkozott be az E.C.T.S. kiállításon. Az cég Európa egyetlen interaktív szórakoztató cége. Ez annyit tesz, hogy az Európában és Angliában élők modemen keresztül (Min. 1200/1200) felhívhatnak egy network-öt, ahol társaloghatnak egymással, vagy beléphetnek bármilyen multi-player (azaz több játékos) játékba, mint az **Air Warrior, Federation** vagy **Mud**. Az Air Warriorban egy harci gép pilótájaként, nem középszerű ellenfelekkel kell harcolnod, hanem max. 40 emberrel, akik ugyanakkor játszanak ezzel a játékkal az otthonukban. Az Air Warrior egy 3D-s repülőszimulátor, ami teljesen valós időben fut! A játékot PC, Amiga, ST, vagy Macintosh rendszerrel is játszhatjuk. Minden gép azonos sebességgel fut, és a program is teljesen megegyezik. Semmi sem hasonlítható ehhez az interaktív kapcsolathoz. Beszélhettek egymással rádión, akár szövetkezhettek, vagy formációkba is rendeződhettek. Összesen 23 első és második világháborús valamint koreai háborús gép használható. Az On-Line előnye, hogy már 10£-ért egy hónapig játszhatsz, időmegkötés nélkül. (Különben a telefondíj mellett több mint £2 lenne óránként. A kép a legújabb szoftverükről, a **Napoleonics**ról készült. Tel: 44 81 558 6114 vagy írj a 642a Lea Bridge Road London E10 6AP

A Thalamus

A **Thalamus** név nagyon jól cseng a C-64-esek fülében. A **Creatures** és a **Creatures II.** hatalmas siker volt, lám most az Amigások és az Atarisok is törhetik a fejüket (no meg a gonosz szörnyetegeket). Kis szőrmókokat kell megmentenünk a démonok fogságából, mert különben megkínozzák őket. Hat ügyességi és három kínzópálya jellemzi ezt a nagy C-64-es sikerjátékot. Más! **Nobby** a hangyászsün el akar jutni Antópiába, ahol annyi, de annyi a hangya... Hogy hogyan jut el mégis a Marsra? Ez majd kiderül a játékból.





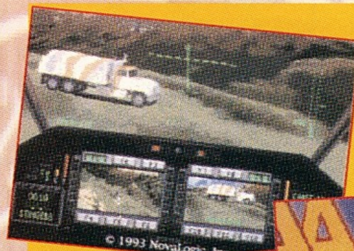
Sierra

Sierra tovább folytatja nagy sikerű sorozatait. Al Lowe a Larry sorozat után, **Freddy Pharkas** nevű cowboyt teszi meg főhősül. A játékról nem mondhatjuk hogy humorszegény lenne. Coarsegold városában játszódik az 1800-as években, mikor az arany kiszáradt a folyókkal együtt és az emberek kétségbeestek. Ezen felül egy rejtélyes idegent is felbérelt egy gonosztevő, hogy felfordulást szítson a városban. Ekkor jelenik meg hősünk.

Raymond E. Feist Riftwar novellái ismertek Amerikában, az ő művein alapul a **Betrayal at Krondor** kaland/szerepjáték. Az író is közreműködött a játék megalkotásában, amit kint láttunk a kiállításon nagyon meggyőző volt- ismét bestsellernek kell lennie de most a számítógép piacon. Hatalmas 3D világ és stratégiai harc jellemzi a játékot, nem beszélve a videodigitalizálásokról. A karakterednek előre beállított személyiségei vannak. Kilenc különálló fejezetet kell "teljesítenünk". Végre egy jó fantasy. A másik "király" játék az **Aces Over Europe**. A Dinamix fejlesztője, Mr. Jerry Luttrell mondta: "Az Aces of the Pacific csak kezdet volt. Az A.O.E. hatszor részletesebb 3D grafikákat tartalmaz, mint elődje. 20 gép van a játékban, mint pl. a Messerschmidt 262-es, a Spitfire IX, az Arado-234B nem elítve a DeHaviland Mosquito VI-et vagy a P47D Thunderboltot. Német, Angol és Amerikai oldalon is harcolhatunk." A játék felbontása 320 x 400 lesz /Tall Res Graphics mode/. 93 nyarára várhatjuk, természetesen PC-re.

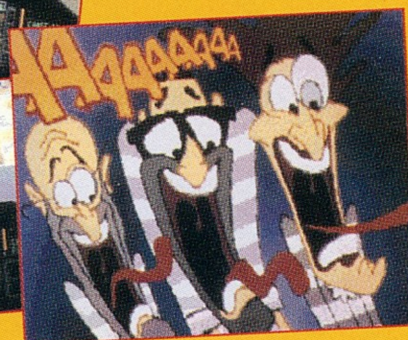
A Silmarils egy Francia játékkiadó cég, melynek leghíresebb programja az ISHAR volt. A tavalyi évben az angol, francia és német top listákon is mozgott, így nem meglepetés az Ishar II. megjelenése. A cég főleg szerepjátékokat, stratégiai és akciójátékokat forgalmaz, Amiga, A1200-re, ST-re, **Atari Falcon**ra és PC-re. Legújabb programjuk a **Transartica**, melynek grafikája hasonlít a Stromlordban megismert stílushoz. A játékban a vonatunkat kell irányítanunk, kereskednünk, harcolnunk és nem árt stratégiáznunk sem. **Ishar II** megjelentetését májusra tervezték, de ez lehet hogy csúszik. Az kétségtelen, hogy lélegzetelállítóan gyönyörű lesz a grafikája, és a játékot is háromszor nagyobbra tervezték az elődjénél. A Silmarils az egyetlen olyan cég, amelyik már Atari Falconra is megjelentetett programot.

Silmarils





Nemcsak a Maximum Overkill Mission Diskek, hanem a Day Of The Tentacle is megjelenéssel fenyeget...

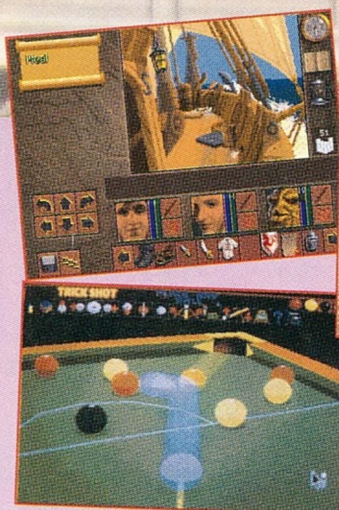


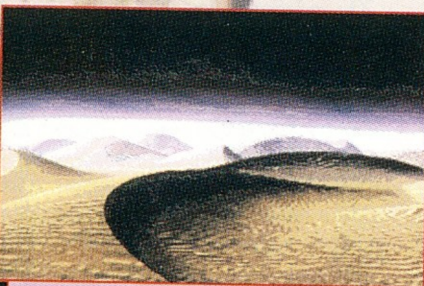
Nincs olyan Team 17 játék, amely ne kerülne fel a toplistákra. A Gallup lista elsőhelyén a Body Blows állt, amikor Angliában jártunk, és de gyanítom már biztos lekerült onnan, és most a SuperFrog csücsül a helyén (Csak azért, hogy a lista többi helyezettjére azt lehessen mondani, hogy ők már csak a béka popója(*) alatt vannak (*- öncenzúra). A játékról csak jót lehet mondani, írni, véleményem szerint eddig a legeslegjobb platformjáték, ami Amigán létezik (de nekem még a Sonicnál is jobban tetszik). A következő játékuk az **Overdrive**, ami egy Supercars jellegű autóversenyzős játék. Azért nem lehetett két játékos üzemmódot beleépíteni, mert a játék sebessége miatt játszhatatlan lett volna az osztott képernyős kis pálya. Ötféle kocsi és ötféle pályatípus között válogathatunk, juius- júliusra lesz kész verzió. Júliusban jelenik meg az **Alien Breed PC**-s változata, ami sokkal több jobb, mint az Amigás verzió!?. Ezek után a **Body Blows** és az **Alien Breed 2** örvendezteti meg őket. Október-Novemberre jön ki a szörnyszaggató sorozat második része, 256 színű grafikával (1200-as) ill. normál Amiga verzióban. Több szörnyfajta, csapda és fegyver várja az idegen-vadászokat a 3-4 szer nagyobb játékban. A **Body Blows 2** is várható kb. év végére.

Team 17

U.S. GOLD

Amint az köztudott, a U.S. Gold a világ egyik legnagyobb szoftverforgalmazócége. Nagyon sok minőségi amerikai és európai szoftvert adnak ki. a Guru 92/4- es számában olvashattatok a Dark Sun SSI sorozatról, melynek első része a **Shattered Lands** lesz. Négy évnyi SSI és TSR fejlesztés után elkészült az új szerkesztő. 1988-ban jelent meg a Pool of Radiance, és a siker után az azonos szerkesztővel készült programok tömkelege. Ideje volt már egy 16-bites technológián alapuló sorozat kihozatalának. Az első ilyen program a Shattered Lands- mely grafikailag is magasan az elődjei fölé emelkedik, (pl. 25 animációs fázis tartozik egy karakterhez!) A játékban közel 200 pszionikus hatás és "hagyományos" varázslat található meg, valamint nagy bejárható játéktér lesz. Májusban kerül piacra a játék és júliusban egy kiegészítő lemez (expansion disk), neve Grey Isles lesz... Hogy az AD&D szerepjátékoknál maradjunk még, az előző számunkban írtunk az **Eye Of Beholder III.** részéről. A Darkmoon hőseit Myth Drannor felszabadítására hívják. A győzelemhez egy halhatatlan kísértet, Achwellan artifactját kell megszerezniük. A játék 50% nagyobb lesz mint elődei. Automatikus támadási funkció harc közben. Állóképek, 35 animált szörny és hat zene teszi teljessé a sorozat befejező részét, amit ugyancsak az SSI fejleszt. Áprilisra ígérték a végső verziót. Elég a szerepjátékokból- lássuk mi várható a közeljövőben: a **Flashback**, minden idők legszebb animált játék Amigás és PC-s verziója is hamarosan kapható lesz a boltokban is. A **Terminator 2029** egy vad akciójáték a Bethesda Softwork nevű amerikai cégtől, melyben egy terminátorral kell megtisztítani a Skynet épületeit. A 3D-s játékban karaktert is kreálhatunk, valamint mi határozzuk meg, hogy milyen fegyvereket viszünk a küldetésünkre. Sok szép digitalizált animáció is emeli a játék szinvonalát. **Commanche-Maximum Overkill Mission Disk 1** lassan kapható az üzletekben! A készítőitől várható az Armored Fist, mely tankszimulátor lesz. Ha már a Data Diskeknél tartunk meg kell említenünk a **Links Championship Course**-ot és a **X-Wing Mission Disk 1**-et is. Nyár elejére lesz kész a legújabb Lucasfilm játék, a **Day of the Tentacle** (Guru 93/2).





Fentről lefelé: Lands of Lore, alatta Pool PC illetve még egy PC-s játék, de ezúttal CD-ROM újított változat-Dune.

A Virgin Games is fejleszti a multimédia részlegét. A hatalmas visszhangot kiváltó **7th Guest** CD verzióját már remélhetőleg teszteljük, mire ezeket a sorokat olvashatod. Ez az a játék, amit csak CD-Romon láthatunk viszont, hiszen az SVGA képei több mint 550 Mbyte-ot foglalnak el (2 CD). Minden grafikával vagy animációval foglalkozó ember ilyenről álmodott: egy 3D környezetben való szabadságot. A helyzet az, hogy ez a 3D környezet Ray- Tracing technikával készült... Így ez is egy kötelező beszerzés lesz minden CD-Rommal rendelkezőnek. Ha már a CD jött szóba, nem hagyhatjuk ki a **Dune** és a **Kyrandia CD-Rom** javított változatát sem. Azt hiszem, a Dune kép önmagáért beszél. A Westwood most két nagy programot is fejleszt: A **Lands of Lore**-t, amely a Beholderek egyeduralmát hivatott leváltani.(részletes info és interjú a Westwood elnökével a PC Guruban) A **Kyrandia 2** is fejlesztés alatt van. A Dune II Amigás változata szeptemberre várható. **GOOOOAL** - A a Kick Off sorozat is folytatódik júniusban, az Amigás és ST-s változattal. A Pool PC-re júniusban, a Beneath A Steel Sky novemberre jelenik meg. A nyári hőséget melegíti majd a ágyúival az **Apocalypse** c. program júniusban, mely ígéretek szerint a pénzbedobós játékok szinvonalát hozza el az akcióra éhes Amigás és ST-s géptulajdonosoknak. A **Cannon Fodder** a Sensible Software-től az év végére jelenik meg, erről majd később írunk részletesen.

Virgin Games